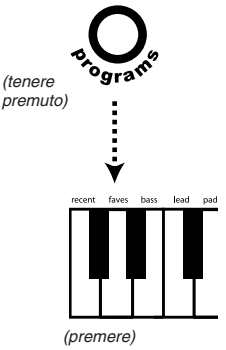
micron

Manuale di Riferimento

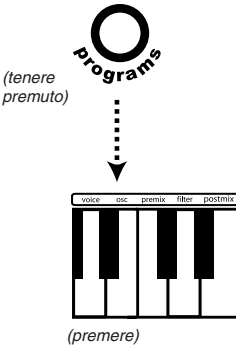
ALESIS

Scorciatoie Operative Micron

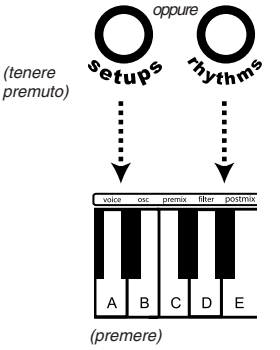
Selezione di una categoria di Programmi



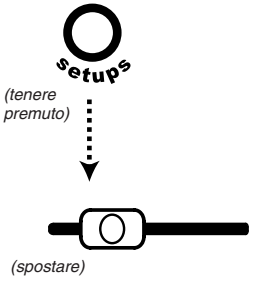
Selezione di un parametro di un Programma



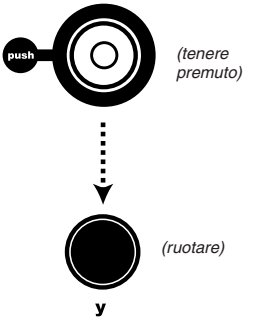
Esplorazione di Part e Drum



Assegnazione di un controller o manopola ad una Part



Assegnazione di un parametro di Programma ad una manopola



Reset di un parametro sul valore di default

Sommario

Introduzione 5

Benvenuti!..... 5

Controllo della Confezione..... 6

Come Usare il Manuale 6

Schema Esplicativo dei Collegamenti 7

Collegare l'Alimentatore di Rete..... 7

Connessioni Audio 7

Collegare i Pedali 7

Capitolo 2: Prima Sessione.....9

Panoramica del Micron..... 9

Pannello Superiore 9

Volume 9

Controller real-time 9

Tasti Performance..... 10

Display..... 10

Manopola Control..... 10

Concetti Chiave..... 10

Programmi 10

Pattern..... 10

Pattern Ritmici..... 10

Setup 10

Navigare utilizzando la manopola Control ed i relativi tasti 11

Riprodurre i Programmi..... 12

Navigare tra i Programmi 12

Cambiare Ottava 13

Riprodurre i Pattern Interni 14

Riprodurre i Pattern Ritmici..... 15

Esplorare i Setup 16

Registrare le Frasi 17

Collegare Strumenti Esterni..... 18

Capitolo 3: Pattern.....19

Riprodurre i Pattern 19

Usare la funzione Latch..... 19

Usare la funzione Tap..... 19

Tipi di Pattern: Arpeggi e Sequenze..... 20

Editing dei Pattern..... 21

1. Revert-to-stored? / Unrevert-to-edited? 21
2. Send to setup?..... 22
3. Start new setup?..... 23
4. Pattern program 23
5. Length..... 23
6. Grid..... 24
7. Type..... 24
8. Span (solo arpeggi)..... 24
9. Order (solo arpeggi) 24
10. Real-time recording..... 25
11. Step editing..... 26

12. Clean controller? ... 27
13. Clear pattern? ... 27
14. Pattern name ... 28
15. Send MIDI sysex? ... 28
16. Send syx bundle? ... 28
17. Delete pattern? ... 28
18. Store a copy? ... 29
Salvare le variazioni! ... 29
Uscire dall'editing del pattern ... 29

Capitolo 4: Rhythm ... 31
Riprodurre i Pattern Ritmici ... 31
Usare la funzione Tap ... 31
Editing dei Pattern ritmici ... 32
1. Revert-to-stored? / Unrevert-to-edited? ... 32
2. Send to setup? ... 33
3. Start new setup? ... 34
4. Length ... 34
5. Grid ... 34
6. Record rhythm (real-time) ... 35
7. Drum A...Drum H ... 36
8. Add? ... 38
9. Clear rhythm? ... 39
10. Rhythm name ... 39
11. Send MIDI sysex? ... 39
12. Send syx bundle? ... 39
13. Delete rhythm? ... 40
14. Store a copy? ... 40
Salvare le variazioni! ... 40
Uscire dall'editing del pattern ritmico ... 40

Capitolo 5: Setup ... 41
Riprodurre i Setup ... 41
Composizione di un Setup ... 41
Editing di un Setup ... 41
1. Part ... 44
2. Use as ... 48
3. Add? ... 48
4. Beats ... 49
5. Add? ... 51
6. FX Balance, FX Type 1, FX Type 2 ... 52
7. Clear ... 52
8. Setup name ... 52
9. Send MIDI sysex? ... 53
10. Send syx bundle? ... 53
11. Delete setup? ... 53
12. Store a copy? ... 53
Salvare le variazioni! ... 54
Uscire dall'editing del Setup ... 54

Capitolo 6: Program 55
Cos'è un "Programma?" 55
Come il Micron crea il suono 55
Gli Oscillatori 55
Il Pre Filter Mix 56
I Filtri (Filter) 56
Il Post Filter Mix 56
Uscita (Output) 57
Percorso del segnale audio 57
Modulation 58
Gli LFO 58
Le Envelope 59
Riprodurre i Programmi 59
Editing dei Programmi 60
1. Revert-to-stored? / Unrevert-to-edited? 60
2. Add to Faves? / Remove Fave? 60
3. Send to setup? 60
4. Start new setup? 62
5. Parametri Voice 62
6. Parametri Oscillatore 66
7. Parametri Pre-filter 67
8. Parametri dei Filtri 68
9. Parametri Post-filter mix 70
10. Output 71
Effetti FX1 72
Effetti FX2 79
11. Envelope 84
12. Impostazioni LFO 87
13. Impostazioni Sample-and-Hold (S&H) 89
14. Track (Tracking Generator) 90
15. Mod (Modulation Routing) 91
Sorgenti di Modulazione 92
Destinazioni di modulazione 93
16. Category 95
17. Program name 95
18. Delete? 95
19. Send MIDI sysex? 96
20. Store a copy? 96
Salvare le variazioni! 97
Uscire dall'editing del Programma 97

Capitolo 7: Configuration 99
Configurazione 99
Parametri di Configurazione 99
1. Contrast 99
2. Tuning 99
3. Transpose 99
4. Velocity Curve 100
5. Local Control 100

6. MIDI Setup Mode 101
7. MIDI channel 102
8. MIDI sync 103
9. Store Protect 103
10. Sysex: send all 103

Capitolo 8: MIDI 105
Cos'è il MIDI? 105
Collegamenti MIDI 105
Salvataggio di Programmi, Setup e Pattern via MIDI SysEx 107
Caricare Programmi, Setup e Pattern via MIDI 108
Cos'è un bundle? 108
Compatibilità con i Programmi di Alesis ION 108
Condividere i Programmi tra ION e Micron 109
Aggiornare il Software via MIDI 109
All Notes Off 109

Appendice A: FAQ 111

Appendice B: Risoluzione dei Problemi 119
Se si verifica un crash 120
Controllare la versione del software 120
Ripristinare le impostazioni di fabbrica 120
Cura del Micron 120

Indice Analitico 121

Specifiche Tecniche 127
Motore Sonoro 127
Ingressi Audio 127
Uscite Audio 127
Prestazioni Audio 127
Proprietà Fisiche 127

Garanzia/Contatti Alesis 129
Garanzia limitata di Alesis 131
Contatti Alesis 132

Introduzione

Benvenuti!

Grazie per aver scelto Alesis Micron! Il Micron è uno straordinario sintetizzatore ad 8 voci con modeling analogico basato sul motore sonoro del fratello maggiore, l'Alesis ION.

Per ottenere gli aggiornamenti ed essere messi al corrente delle ultime novità relative al Micron, registrate l'acquisto sul sito internet: http://www.alesis.com/support/warranty.htm

Il Micron è stato dotato di tutta la potenza di elaborazione sonora che ha decretato il successo di ION, con in più alcune caratteristiche proprie che, siamo certi, saranno in grado di renderlo uno strumento unico. Il pannello frontale del Micron è stato progettato in maniera molto logica, per consentire un facile accesso alle funzioni principali, sopratutto in quelle situazioni che richiedono la massima versatilità (ad esempio durante le esibizioni dal vivo). Il synth è fornito non solo di patch sonore altamente performanti, ma anche di pattern melodici e drum beat, entrambi richiamabili istantaneamente con la pressione di un pulsante e la rotazione di una manopola. Ciò permette di creare sofisticati pattern combinando fino a dieci timbri, e grazie ai Setup, di mixare fino a 26 Programmi insieme a 26 pattern ritmici, tutti disponibili simultaneamente.

E' un periodo particolarmente eccitante per i synth di questo tipo. Dopo l'epoca degli strumenti basati sulla riproduzione delle timbriche analogiche mediante il triggering di campioni, l'industria ha cambiato radicalmente rotta, riscoprendo la vera essenza di un suono che ha fatto letteralmente la storia della musica. Oggigiorno, molte sonorità basate sul modeling analogico - dalle percussioni ai lead pad - la fanno da padrone in diversi generi musicali moderni.

Alesis si colloca indubbiamente al centro di questa rinfrescante "new-wave". Il primo prodotto del genere è stato l'A6 Andromeda, un vero synth analogico da molti considerato lo strumento non-modulare più potente mai creato, seguito a ruota dall'Alesis ION, incensato da critica e pubblico come un sintetizzatore dal suono straordinario. Ora, con il Micron, Alesis prosegue sulla linea tracciata portando il modeling analogico verso nuovi traguardi sonori.

Registrate l'acquisto del vostro Micron sul sito internet di Alesis all'indirizzo: www.alesis.com. Dato che il sistema operativo del synth può essere aggiornato via MIDI, visitate spesso il sito per conoscere le ultime novità ed aggiornamenti che di volta in volta saranno resi disponibili al grande pubblico.

Crediamo fermamente che il Micron si rivelerà uno strumento capace di ispirare la vostra musica come nessun'altro, ed in grado di stupirvi continuamente con le numerose funzionalità che ci siamo presi la briga di includere per voi.

Con affetto,
I ragazzi di Alesis

Controllo della Confezione

La confezione originale del Micron deve contenere i seguenti oggetti:

- Il synth Micron (naturalmente!)
- Un alimentatore CA
- Il presente manuale utente
- Una card di garanzia

Visitate il sito internet di Alesis all'indirizzo www.alesis.com e registrate l'acquisto del Micron. Questo ci permetterà di fornirvi il miglior supporto possibile per qualsiasi esigenza futura.

Come Usare il Manuale

Dato che molti di voi saranno a questo punto impazienti di iniziare ad esplorare il Micron, suggeriamo di consultare il Capitolo 1 per conoscere le informazioni relative ai collegamenti di base dello strumento, e quindi di passare al Capitolo 2 - "Prima Sessione". In questo modo sarete in grado di cominciare a suonare immediatamente ed ottenere gratificazione istantanea. Per qualsiasi dubbio, fate riferimento alla sezione "Frequently Asked Questions" (FAQ) dell'Appendice A a pag.111.

I suggerimenti ed i consigli sulle diverse procedure operative sono racchiusi in box con sfondo grigio come questo.

Nei Capitoli 3-6 potete trovare gli argomenti delle modalità operative principali, cioè *Pattern*, *Rhythm*, *Setup* e *Program*.

Per i dettagli su come usare il Micron insieme ad altri dispositivi MIDI, fate riferimento al Capitolo 8 - "MIDI".

Verso la fine del manuale è possibile consultare la sezione dedicata alla Risoluzione dei Problemi e le Specifiche Tecniche.

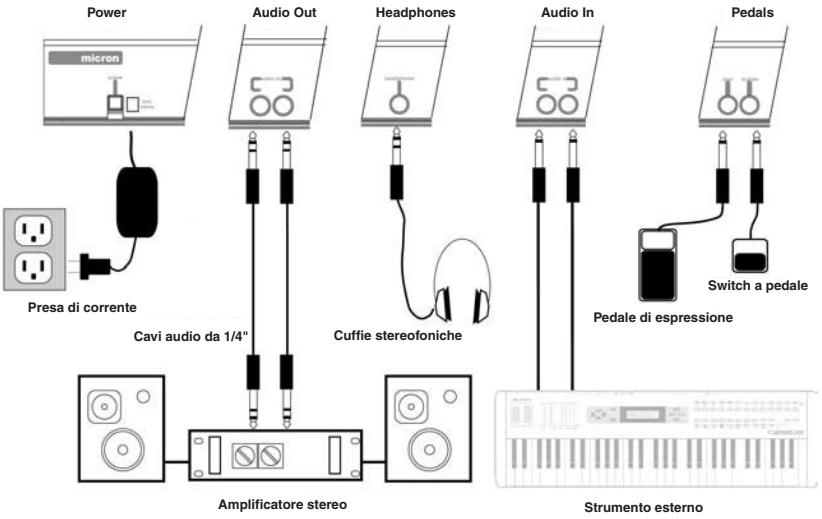
I passaggi particolarmente importanti sono evidenziati da box descrittivi come questo, affiancati da un punto esclamativo come quello a sinistra.

I nomi di pulsanti, tasti, manopole e controlli presenti sul Micron sono stati formattati nel corso del manuale per facilitarne il riconoscimento, e cioè:

[setup]	I tasti del pannello superiore sono indicati in **grassetto tra parentesi quadre**
(m1)	Wheel, manopole, cursori e jack del pannello posteriore sono segnalati in **grassetto tra parentesi**
Parametri	I parametri oggetto di editing sono indicati in **grassetto**
length	Le impostazioni dei vari parametri sono indicate in *corsivo*

1 Collegamenti

Schema esplicativo dei collegamenti



Collegare l'Alimentatore di Rete

Prima di effettuare qualsiasi connessione, spegnere il Micron. Collegare prima il cavetto dell'adattatore al jack sul retro del synth, e successivamente inserire la spina nella presa di corrente elettrica.

Connessioni Audio

- **Uscita stereo**. Utilizzare due cavi per collegare l'uscita Left e Right del Micron agli ingressi di un amplificatore stereo o di un mixer
- **Cuffie**. Inserire il cavo delle cuffie all'uscita Headphones sul retro dello strumento

__ATTENZIONE__: Prima di collegare i cavi audio, verificare che il volume dell'amplificatore o del mixer esterni sia al minimo. In caso contrario è possibile che i transienti di picco possano danneggiare i diffusori acustici.

Collegare i Pedali

Il Micron è fornito di due jack dedicati ai pedali, indicati come **(sustain)** ed **(expr)**, che consentono rispettivamente il collegamento di un pedale di sustain e di un pedale di espressione (non inclusi con lo strumento).

(sustain) Questa presa è compatibile con un qualsiasi switch a pedale temporaneo. Dato che il Micron calibra automaticamente lo switch, non ha importanza che questo sia in condizioni 'aperto' o 'chiuso', purchè se ne effettui il collegamento a strumento spento.

(expr) Presa compatibile con il pedale Roland EV-5 o equivalente.

__NOTA__: Se il pedale di sustain opera al contrario (cioè il sustain è applicato quando si solleva il piede dal controller), spegnere il Micron, collegare il pedale al jack __(sustain)__ ed accendere lo strumento evitando di premere il pedale.

Pagina intenzionalmente lasciata in bianco

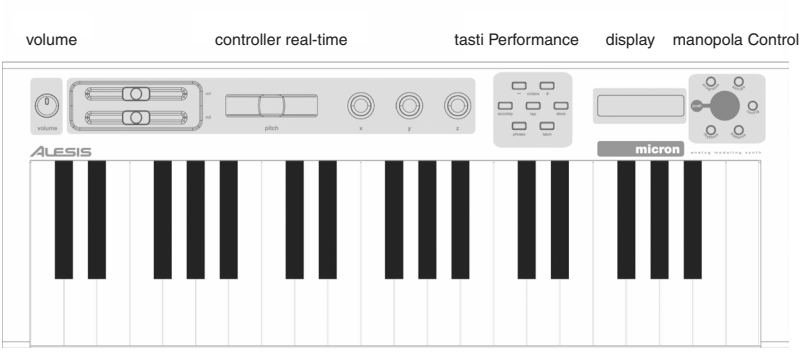
2 Prima Sessione

Panoramica del Micron

In questa sezione del manuale scopriremo come:

- Esplorare il pannello superiore del Micron
- Chiarire alcuni concetti di base
- Riprodurre alcuni suoni di base (chiamati Programmi)
- Imparare i diversi modi di navigare tra i Programmi del Micron
- Riprodurre i Pattern incorporati
- Catturare e riprodurre delle frasi musicali
- Esplorare i suoni di batteria e riprodurre i Pattern ritmici
- Conoscere i Setup. I Setup rappresentano delle impostazioni che racchiudono Programmi e Pattern musicali/ritmici, ovvero delle potenti e flessibili combinazioni sonore in grado di adattarsi facilmente a diverse situazioni musicali

Pannello Superiore



Volume

La manopola **(volume)** all'estrema sinistra del pannello superiore gestisce il volume dello strumento. Nel caso in cui in seguito alla pressione delle note sulla tastiera il Micron non emetta alcun suono, verificare che l'impostazione di questo controllo non sia al minimo.

Controller real-time

I cursori **(m1)** ed **(m2)**, la **(pitch)** wheel e le manopole **(x/y/z)** nella parte sinistra del pannello superiore costituiscono i controller con i quali è possibile interagire in tempo reale con i suoni del Micron.

Tasti Performance

Con questi tasti è possibile selezionare l'ottava, impostare il tempo ed eseguire diverse altre funzioni connesse all'esecuzione strumentale.

Display

Schermo a cristalli liquidi nel quale sono indicate le informazioni relative all'operazione corrente.

Manopola Control

La manopola Control - ed i tasti che lo circondano - costituiscono i controlli più importanti del Micron. Premendo uno dei tasti - **[programs]**, **[setups]**, **[config]**, **[patterns]** e **[rhythms]** - è possibile selezionare una delle modalità operative dello strumento. Ruotando la manopola si possono quindi alternare le diverse opzioni disponibili, il cui editing può essere ottenuto premendo la manopola stessa.

Concetti Chiave

I concetti fondamentali alla base della struttura del Micron sono:

Programmi

I Programmi rappresentano i suoni del Micron, e sono il risultato dell'elaborazione del segnale da parte di oscillatori, filtri, generatori d'inviluppo, matrice di modulazione ed altri componenti di natura analogica.

Pattern

I pattern non sono altro che motivi melodici riprodotti in loop (cioè in modo ripetuto). Il Micron è fornito di due tipi di Pattern - arpeggi e sequenze (maggiori dettagli possono essere desunti nel Capitolo 3).

Pattern Ritmici

I pattern ritmici sono costituiti da una combinazione di Programmi percussivi in sequenza, la cui configurazione ricorda molto da vicino quella di una batteria elettronica nella quale è possibile selezionare i suoni e specificarne la posizione all'interno di uno schema ritmico.

Setup

I Setup sono degli elementi molto sofisticati che racchiudono al loro interno un mix tra Programmi multipli, Pattern melodici e ritmici.

Navigare utilizzando la manopola Control ed i relativi tasti

Utilizzando la manopola Control ed i relativi tasti sulla destra del display è possibile navigare tra le diverse opzioni operative del Micron. La maggior parte delle volte, per l'accesso alle funzioni è necessario premere uno dei tasti, e quindi premere o ruotare la manopola Control.

"Luce Verde / Luce Rossa"

I tasti che circondano la manopola Control si accendono in verde alla prima pressione per segnalare che ci si trova in modalità "play", e che il controllo può essere utilizzato per la selezione. Una volta premuta la manopola Control, il tasto corrispondente si accende in rosso, per indicare che si è entrati in modalità "edit", e che la manopola può essere usata per modificare l'impostazione del parametro.

E' possibile accendere un solo tasto per volta, dato che ognuno di questi segnala l'accesso ad una delle modalità operative principali del Micron.

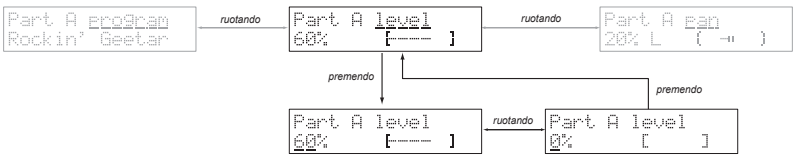
Riassumendo:

"Ruotando la manopola Control..."

...è possibile navigare tra le diverse opzioni operative.

mentre invece **"Premendo la manopola Control..."**

...si può impostare il valore del parametro indicato sul display. Premendo nuovamente la manopola è possibile uscire dalla modalità "edit" e tornare alla modalità "play". La figura in basso mostra un esempio di come le diverse operazioni permettano di esplorare le pagine interne dedicate ai parametri.



Riprodurre i Programmi

I suoni di base del Micron sono chiamati “Programmi”. In questo paragrafo descriveremo come riprodurli.

Localizzare e premere il tasto **[programs]** sulla destra del pannello superiore, dopodichè ruotare la manopola Control. Notare come i Programmi siano stati organizzati per categoria - prima i Bassi, poi i suoni Lead, quindi i Pad etc.

Alzare il volume e provare a suonare il synth per ascoltare i diversi timbri. Utilizzare la **(pitch)** wheel, i due cursori e le manopole **(x/y/z)** per interagire in tempo reale con i suoni. Da notare che:

- La luminosità della wheel **(pitch)** incrementa gradualmente man mano che la si ruota.
- Le manopole **(x/y/z)** operano in modo diverso in base al Programma selezionato. Per alcuni suoni possono agire sulla velocità dell’attacco, mentre per altri sull’intonazione del timbro mediante la modifica della risonanza del filtro.
- Il cursore **(m1)** di solito - ma non sempre - consente di aggiungere l’effetto di vibrato.
- Il cursore **(m2)** di solito - ma non sempre - permette di effettuare lo ‘sweep’ della frequenza del filtro, in maniera da modificare radicalmente il tono.

Un classico esempio di come sia possibile riprodurre il tipico “filter sweep” dei synth analogici è quello di premere alcune note prima, durante e dopo aver usato il cursore **(m2)**.

Navigare tra i Programmi

Ruotare la manopola Control per navigare tra le 13 categorie di Programmi. Alla fine dell’elenco, tutti i Programmi sono presentati in ordine alfabetico, a prescindere dalla rispettiva categoria di appartenenza.

Il testo in rosso sopra la tastiera mostra le 13 categorie di strumenti, con in più l’opzione *all*, cioè l’elenco non-categorizzato. Per selezionare istantaneamente una categoria, tenere premuto il tasto **[programs]** e premere la nota associata sulla tastiera (tasto bianco).

*Per passare direttamente ad una determinata categoria, tenere premuto il tasto **[programs]** e premere la nota associata sulla tastiera (tasto bianco).*

Categorie Speciali

All

Come appena detto, la categoria *All* raccoglie in ordine alfabetico tutti i Programmi del Micron.

Recent

Nella categoria *Recent* sono memorizzati gli ultimi dieci Programmi utilizzati, ordinati sempre sotto le rispettive categorie principali. Quest'elenco consente di accedere facilmente ai suoni spesso selezionati, ma non può essere impostata dall'utente. Se si desidera includere un Programma nella lista, è necessario prima selezionarlo e suonarlo, dopodichè questo apparirà nell'elenco.

Faves

- **Aggiungere Programmi dalla categoria Faves**. La categoria *Faves* (abbreviazione di "Favorites") permette di memorizzare i Programmi preferiti dall'utente. Per fare ciò, accedere alla modalità **[programs]**, e premere la manopola Control per passare alla modalità *edit*. Sul display apparirà la richiesta *"Add to Faves?"* ("Aggiungere alla Categoria Favorites?"). Premere nuovamente la manopola Control per includere il Programma nella lista, oppure il tasto **[programs]** per annullare l'operazione e chiudere la schermata. Non c'è un limite massimo di Programmi salvabili nella lista.
- **Rimuovere i Programmi dalla categoria Faves**. Per cancellare un Programma dai Favorites, richiamare il suono che si desidera rimuovere, e premere la manopola Control. Sul display apparirà la richiesta di conferma *"Remove Fave?"* ("Rimuovere dalla Categoria Favorites?"). Premere nuovamente la manopola Control per eseguire l'operazione.

Cambiare Ottava

Anche se il Micron è dotato di una tastiera in scala ridotta, il suo 'span' copre tutte e 128 le note MIDI. Utilizzare i tasti **[octave]** sulla sinistra del display per trasporre l'estensione della tastiera verso entrambi i registri acuto o grave, a seconda delle esigenze.

Il grado di intensità luminosa dei tasti **[octave]** incrementa progressivamente ad ogni singola pressione, e questo per dare un riferimento visuale dell'ottava correntemente selezionata.

Se si desidera ripristinare l'ottava di default, premere simultaneamente entrambi i tasti **[octave]**.

Riprodurre i Pattern Interni

Il Micron è fornito di numerosi pattern con funzioni di editing complete e flessibili, delle quali però ci occuperemo più avanti nel manuale. Per adesso, vediamo come riprodurre alcuni di questi per sentire come suonano.

Premere il tasto **[patterns]** sulla destra del display.

Ruotare la manopola Control per navigare tra i pattern preset della memoria interna, e premere le note della tastiera per riprodurli.

[tap]

Premendo più volte il tasto **[tap]** è possibile specificare il tempo (velocità) di riproduzione dei pattern. Il Micron rileva l'intervallo che intercorre tra ogni singola pressione del tasto ed imposta automaticamente il tempo.

Se si desidera impostare il tempo con maggiore precisione (con risoluzione minima limite di 1/10 di beat per minuto), tenere premuto il tasto **[tap]** e ruotare la manopola Control verso sinistra o destra per - rispettivamente - diminuire o aumentare la velocità. Il valore di tempo corrente è indicato sul display.

[latch]

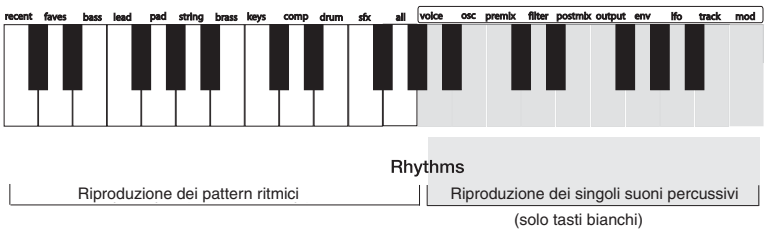
Premendo il tasto **[latch]** sulla sinistra del display è possibile far continuare la riproduzione dei pattern anche dopo aver rilasciato le note premute sulla tastiera.

Per interrompere definitivamente il playback, premere nuovamente il tasto **[latch]**.

Riprodurre i Pattern Ritmici

I pattern ritmici (“Rhythm”) costituiscono un mix tra Programmi di batteria/percussioni arrangiati secondo un preciso schema ritmico.

Premere il tasto **[rhythms]** sulla destra del display, e ruotare la manopola Control per navigare tra i pattern presenti in memoria.



- **Per riprodurre un pattern ritmico**
  Tenere premuta una qualsiasi nota della tastiera a partire dalla prima a sinistra e fino al G# centrale (Sol# centrale), ovvero l’intervallo compreso tra *recent* ed *all*.
- **Per riprodurre i singoli suoni di percussione**
  Premere uno dei tasti bianchi a partire dalla nota A centrale (La centrale) e fino all’ultimo tasto sulla destra, cioè le note a partire da *voice*.

La nota A centrale corrisponde alla percussione Drum A. La nota successiva B (cioè Si), alla percussione B, e via dicendo. Le note superiori all’intonazione limite del pattern ritmico non riproducono alcun suono.

- **Per mantenere un pattern in riproduzione anche dopo aver rilasciato il tasto premuto**
  Tenere premuta una delle note a partire da G# e verso sinistra per triggerare il pattern, quindi premere il tasto **[latch]** e rilasciare la nota premuta. Per interrompere definitivamente il playback, premere nuovamente il tasto **[latch]**.
- **Per modificare il valore di tempo**
  Premere più volte il tasto **[tap]** ad intervalli regolari di tempo, oppure tenere premuto il tasto **[tap]** e ruotare la manopola Control.

Per ciascun suono percussivo è possibile impostare il livello sonoro, il pan sinistra/destra dell’immagine stereo, la divisione ritmica, la durata, la quantizzazione ed il nome (maggiori dettagli sulle operazioni di editing sono riportate più avanti nel manuale).

Esplorare i Setup

Premere il tasto **[setups]** per accedere all'omonima modalità operativa. Ogni singolo Setup rappresenta una combinazione di:

- Programmi multipli
- Pattern
- Pattern ritmici
- Split (ovvero l'assegnazione - ad esempio - di un suono di batteria al registro grave, di un timbro di basso a quello medio e di un suono Lead a quello acuto)
- Impostazione dello status on/off di Latch
- Trasposizione dell'intonazione
- Impostazioni di pan L/R e livello audio
- Impostazione degli effetti
- Assegnazione dei controller

Dopo aver premuto il tasto **[setups]**, ruotare la manopola Control per navigare tra i diversi Setup disponibili e premere le note su tutta l'estensione della tastiera per sperimentare con le diverse combinazioni di split, layer e trigger. I preset rappresentano una buona idea dalla quale partire per costruire i propri Setup personalizzati.

Il Micron è stato progettato in modo tale da consentire un facile assemblaggio dei propri Setup. L'esempio che segue descrive come iniziare a costruire un Setup:

1. Accedere alla modalità Program e selezionare un suono di Basso.
2. Premere la manopola Control e selezionare *"start new setup"*.
3. Tornare alla modalità Program e scegliere un suono Lead.
4. Premere la manopola Control e scegliere l'opzione *"add to setup?"*, dopodichè selezionare *"Split A high?"*.
5. Accedere alla modalità Rhythm e selezionare un pattern.
6. Tenere premuto il tasto **[rhythms]** e premere il tasto **[setups]** per aggiungere il pattern al Setup.
7. Iniziare a suonare.

Registrare le Frasi

Non è indispensabile essere in modalità Pattern per crearne uno. Il Micron è in grado di catturare l'esecuzione strumentale in qualsiasi momento e di inserire gli eventi musicali in un pattern. I pattern creati in questo modo, cioè in tempo reale, sono denominati "frasi".

- **Frasi in modalità Program**
  Premere il tasto **[programs]** per accedere alla modalità corrispondente. Tenere premuto il tasto **[phrase]** e suonare una frase musicale. Non appena si preme la prima nota, il tasto **[phrase]** inizia a lampeggiare, per indicare che lo strumento ha cominciato a registrare la frase. Il tasto **[phrase]** può essere rilasciato non appena premuta la prima nota.

  Una volta registrata la frase, premere nuovamente il tasto **[phrase]**. Il tasto rimane acceso per segnalare che il Micron è ora pronto a riprodurre gli eventi incisi. Premere una qualsiasi nota per riprodurre la frase in base al tempo corrente.

  L'ultima frase registrata è salvata in memoria come il pattern denominato "* Phrase", ed appare all'inizio dell'elenco dei pattern. Se si desidera conservare indefinitivamente la frase, richiamare il pattern ed assegnargli un nome diverso (p.52).

- **Frasi in modalità Setup**
  L'uso delle frasi risulta molto utile in modalità Setup, dato che in questo modo è possibile costruire dei riff ritmici da sfruttare come base mentre ci si suona sopra. Qui il concetto si fa leggermente più complicato, poichè ad ogni parte è possibile assegnare una frase differente. Tuttavia, la procedura rimane sempre quella di prima - ovvero tenere premuto il tasto **[phrase]** e suonare le note.

  Per registrare una frase e contemporaneamente cancellare le altre, tenere premuto il tasto **[phrase]** ed iniziare a registrare quando il tasto è spento. Viceversa, per aggiungere una nuova frase a quelle già esistenti, iniziare a registrare quando il tasto è acceso.

  Le ultime frasi registrate in modalità Setup sono salvate in memoria come pattern nominati "* Phrase PartA", "* Phrase PartB" etc. Anche in questo caso, per conservare le frasi preferite, richiamare il pattern e modificarne il nome.

  Per registrare una frase, richiamare il preset "Bass/Lead Split" dal menù Setup, e suonare la tastiera. Il registro grave riprodurrà il suono di Basso, mentre quello acuto il suono Lead. Una volta registrata la frase, premere una qualsiasi nota della tastiera per eseguirne la riproduzione.

Nel caso in cui risulti impossibile salvare la frase, è probabile che ciò dipenda dall'impostazione di protezione della memoria. Consultare p.103 per maggiori dettagli.

Frasi in modalità Setup:
La prima nota suonata determina sempre la parte alla quale verrà associata la frase stessa.

Consideriamo ad esempio un setup Bass/Lead Split, con un suono di Basso (Part A) assegnato al registro grave della tastiera ed un suono Lead (Part B) a quello acuto.
Se la prima nota suonata appartiene al registro grave, la frase verrà associata alla Part A, anche qualora in seguito si dovessero premere le note del registro acuto.

Analogamente, se la prima nota suonata appartiene al registro acuto, la frase sarà assegnata alla Part B, anche nel caso in cui successivamente si dovessero premere le note del registro grave.

E che succede se il Setup è impostato in modo tale da riprodurre più Programmi alla pressione di una singola nota? In questo caso, la frase verrà associata al Programma con la lettera più bassa.

Collegare Strumenti Esterni

La coppia di jack **(audio in)** da 1/4 di pollice sul retro del Micron permette di collegare anche strumenti esterni - come ad esempio un altro sintetizzatore, una chitarra etc. I jack accettano sia connettori bilanciati, sia sbilanciati.

L'audio esterno in ingresso può essere mixato con i suoni prodotti internamente dagli oscillatori del Micron, e la combinazione risultante inviata ai filtri ed agli effetti del synth. Dato che tutto ciò, comunque, non avviene automaticamente, è necessario impostare prima alcuni parametri. Maggiori dettagli su filtri ed effetti possono essere desunti a partire dal pag. 68.

Se si intende collegare una sorgente audio stereo, utilizzare entrambi i jack d'ingresso. Per sorgenti mono invece, collegare il solo jack **(left)**. In questo caso, il segnale in ingresso verrà comunque dirottato ad entrambi i canali sinistro e destro.

Il Micron è stato fornito anche di Programmi speciali - come ad esempio quelli Vocoder - appositamente studiati per l'elaborazione di un segnale esterno. Questi Programmi sono contraddistinti dal simbolo "*" per facilitarne il riconoscimento, e sono stati assegnati alla categoria *sfx*.

Whew!

A questo punto abbiamo coperto una gran mole di argomenti, quanto meno sufficienti per iniziare a suonare il Micron e a navigare tra le principali funzionalità del synth senza eccessivi mal di testa. Nei capitoli che seguono descriveremo più in dettaglio le caratteristiche relative al MIDI ed altre funzioni avanzate.

3 Pattern

Riprodurre i Pattern

I Pattern sono delle linee melodiche riprodotte in loop e triggerate mediante la pressione delle note sulla tastiera.

Premere il tasto **[patterns]** accanto alla manopola Control, e ruotare la manopola stessa per navigare tra i pattern disponibili presenti in memoria. L'avvicendarsi dei diversi pattern è indicato dall'apparizione del nome corrispondente sul display.

Premere una nota per riprodurre il pattern selezionato. Il playback continuerà fin tanto che si manterrà premuta la nota sulla tastiera.

Usare la funzione Latch

Premendo il tasto **[latch]** è possibile far continuare il playback del pattern anche dopo aver rilasciato la nota premuta.

Premere nuovamente il tasto **[latch]** per interrompere definitivamente la riproduzione del pattern.

Usare la funzione Tap

Premendo il tasto **[tap]** ad intervalli regolari è possibile impostare il tempo (cioè la velocità) del pattern in riproduzione. Se si intende specificare con maggiore precisione il tempo, tenere premuto il tasto **[tap]** e ruotare la manopola Control. Il valore selezionato apparirà sul display.

Opzioni Pattern:

Tipi di Pattern: Arpeggi e Sequenze

I Pattern possono essere fondamentalmente suddivisi in due tipi: “Arpeggi” e “Sequenze”.

Entrambe le tipologie rispondono alla pressione dei tasti generando una serie di note allocate su uno schema ritmico preprogrammato. L’unica differenza tra i due tipi risiede in quali note vengono riprodotte.

Un arpeggio suona in loop sfruttando le note effettivamente premute sulla tastiera. Tenendo cioè premuto un accordo, il Micron genererà una melodia in base alle singole note suonate.

Una sequenza, invece, è composta da una linea melodica già definita. Tutto quello che c’è da fare in questo caso è tenere premuta una singola nota, per dar modo al synth di riprodurre la frase musicale associata a quel tasto. La pressione di una nota differente determina la trasposizione della stessa frase in base all’intervallo in semitoni specificato.

La tipologia di ogni pattern può essere facilmente cambiata da “arpeggio” a “sequenza” e viceversa. Lo schema ritmico rimane valido in entrambi i casi - l’unica differenza è che le note generate apparterranno o ai tasti premuti, o a quelle preregistrate.

Per facilitare la comprensione di quest’ultimo concetto, è sufficiente selezionare un qualsiasi pattern, e provare ad alternare l’impostazione del parametro “type” tra “arpeggio” e “sequence” per apprezzare le differenze (vedere anche pag. 24 per ulteriori dettagli al riguardo).

Frasi contro Pattern
*Nelle modalità Program e Setup, con il tasto **[phrase]** è possibile registrare velocemente e riprodurre un riff o una linea melodica. In questo senso quindi, le Frasi sono le più indicate per la “cattura” di momenti musicali estemporanei, quando cioè c’è bisogno di fermare una certa idea prima che questa prenda definitivamente il volo.*

*Una Frase in pratica non è altro che un pattern registrato mediante il tasto **[phrase]**. La conferma viene dal fatto che l’ultima frase incisa viene salvata in memoria come un pattern denominato “* Phrase”. Questa frase, se necessario, può essere rinominata e scritta per un eventuale utilizzo futuro. E’ sufficiente in questo caso localizzare il pattern “* Phrase” e rinominarlo secondo le proprie esigenze.*

Editing dei Pattern

Per selezionare il pattern da modificare, premere il tasto **[patterns]** e ruotare la manopola Control. Tenere premuta una qualsiasi nota della tastiera per avviare il pattern e verificare che sia quello desiderato. Se necessario, utilizzare il tasto **[tap]** per impostare il tempo (velocità) di riproduzione.

Una volta scelto il pattern, premere la manopola Control per entrare in modalità *edit*. Ruotare la manopola Control per navigare tra le diverse opzioni disponibili, e premere la manopola stessa per selezionare/deselezionare il parametro del quale si intende modificare l'impostazione.

Le opzioni offerte dalla modalità di edit sono le seguenti:

1. Revert-to-stored? / Unrevert-to-edited?

Con questo comando è possibile annullare le ultime modifiche apportate al pattern. Premere la manopola Control per richiamare lo status pre-editing.

Premendo la manopola una seconda volta si può viceversa annullare l'operazione di *revert*, e ripristinare le modifiche apportate (comando *unrevert*).

Utilizzando le operazioni *revert* ed *unrevert* è possibile in pratica comparare ogni singola modifica con lo status originale, ed annullare eventualmente le operazioni ritenute insoddisfacenti.

Una volta ottenuto il risultato definitivo, premere il tasto **[store]** per salvare definitivamente il pattern in memoria.

Salvataggio dei pattern
*Il tasto **[store]** si accende in seguito ad ogni operazione di modifica del pattern, per segnalare il fatto che gli eventi o i parametri sono stati in qualche modo variati.*

Premere il tasto [store] per salvare in memoria le modifiche apportate al pattern. La mancata attuazione di questa procedura determina, allo spegnimento del Micron, la perdita totale ed irrecuperabile di tutte le operazioni di editing effettuate dall'ultima scrittura in memoria.

2. Send to setup?

Premendo la manopola Control quando sul display è visualizzata questa opzione, è possibile inviare all'ultimo Setup selezionato il pattern oggetto di editing.

Qualora il Setup sia sprovvisto di parti, il pattern verrà automaticamente assegnato alla Part A.

Se invece il Setup è composto da più parti, è possibile assegnare il pattern in uno dei seguenti modi:

1. ***send to part***. Opzione con la quale si assegna il pattern alla Part. Da tenere a mente che questa utilizza sia un Programma, sia un pattern. Se il Programma della Part è stato impostato su "(pattern's pgm)", il pattern suonerà esattamente come se fosse in modalità Pattern. Altrimenti, il Setup riprodurrà il pattern facendo riferimento al Programma impostato per il Setup stesso.

2. ***layer***. La Part esistente del Setup viene duplicata, creando una nuova Part. Il pattern in questo caso è assegnato alla nuova Part.

3. ***split low***. La Part esistente del Setup viene splittata in due a partire da una determinata nota.

Per quest'ultima opzione, il Micron richiede all'utente di definire la nota di split. La successiva esecuzione del comando determina così l'assegnazione del pattern allo split di sinistra, con il risultato che tutte le note *alla sinistra* del punto di split riprodurranno il nuovo pattern. Le note invece *alla destra* del punto di split (inclusa questa), useranno la Part esistente del Setup.

Alla nuova Part viene assegnata la lettera successiva a quella oggetto di split. Se ad esempio un Setup è composto dalle Part A, B, C e D, e si decide di splittare la Part B, alla nuova Part verrà assegnata la lettera C, mentre le Part successive saranno rinominate in avanti di una lettera (la C diventerà D; la D diventerà E, etc.).

Per selezionare il punto di split, ruotare la manopola Control, oppure premere una nota sulla tastiera. Se necessario, utilizzare il tasto **[octave]** nel caso in cui il punto di split desiderato dovesse ricadere all'esterno dell'ottava correntemente selezionata.

4. ***split high***. Opzione simile alla split low, ed anche in questo caso il Micron richiede la scelta del punto di split. Il pattern è quindi inviato allo split di destra (invece che a quello di sinistra). Il risultato è che tutte le note *alla destra* del punto di split riprodurranno il nuovo pattern. Le note invece *alla sinistra* del punto di split (inclusa questa), useranno la Part esistente del Setup.

*Il comando **send to setup** permette soltanto di assegnare il pattern oggetto di editing al Setup corrente. Se quest'ultimo non dovesse corrispondere a quello al quale si desidera assegnare il pattern, sarà necessario uscire dalla modalità edit, scegliere il Setup, tornare in modalità edit del pattern e procedere con l'assegnazione.*

Come cambiano le lettere in base alla scelta delle opzioni "layer", "split low" e "split high"
In seguito alle operazioni di layer o split, alla nuova Part viene assegnata la lettera successiva a quella della Part splittata. Tutte le lettere che seguono sono rinominate in avanti di una unità.

Consideriamo ad esempio un Setup con quattro Part:

A
B
C
D

Splittando ulteriormente la Part B otterremo:

A
***B** (low split di B)*
***C** (high split di B)*
***D** (la vecchia Part C)*
***E** (la vecchia Part D)*

Per selezionare il punto di split, ruotare la manopola Control, oppure premere una nota sulla tastiera. Se necessario, utilizzare il tasto **[octave]** nel caso in cui il punto di split desiderato dovesse ricadere all'esterno dell'ottava correntemente selezionata.

5. ***add part***. Opzione che consente di aggiungere il pattern come una nuova Part. Tutti gli altri parametri della Part sono automaticamente reinizializzati sui rispettivi valori di default.

3. Start new setup?

Opzione che permette di creare un nuovo Setup, al quale viene assegnato lo stesso nome del pattern oggetto di editing ma preceduto dal simbolo matematico "+" (esempio: "+Liner" se il pattern si chiama "Liner"). Qualora in memoria dovesse essere già presente un nome del genere (cioè "+Liner"), il Micron inserirà un numero alla fine della stringa (esempio: "+Liner2).

4. Pattern program

Comando che permette di scegliere il Programma che il pattern utilizzerà per riprodurre le note. Per velocizzare la selezione del Programma e passare rapidamente da una categoria all'altra, tenere premuto il tasto **[patterns]** e premere le note bianche sulla tastiera corrispondenti alle categorie di suoni.

Un altro valido metodo per la scelta del Programma è quello di richiamarlo dalla modalità Program. Premere il tasto **[programs]** per accedere all'omonima modalità, e selezionare il Programma desiderato. Quindi, tenere premuto il tasto **[programs]** e premere il tasto **[patterns]** per completare l'assegnazione. Questo tipo di operazione funziona anche al contrario - tenendo cioè premuto il tasto **[patterns]** e premendo **[programs]** si può richiamare velocemente il Programma del pattern in modalità Program per eventuali piccole modifiche da apportare al volo.

5. Length

Per la selezione di una tra le opzioni *1/4, 1/2, 1, 2* o *4* battute.

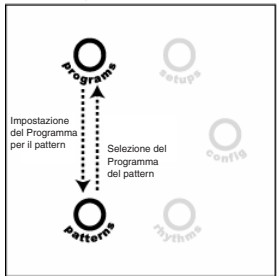
Il pattern viene sempre riprodotto a partire dalla prima nota della prima battuta. Per cui, se si dovesse selezionare un valore minore rispetto a quello corrente, la parte finale del pattern sarà automaticamente esclusa dal playback. Impostando invece un valore maggiore e nel caso in cui la sezione finale non dovesse contenere alcun evento, gli spazi alla fine del segmento saranno mantenuti vuoti.

Length e quantizzazione Grid

Il Micron registra gli eventi musicali con una risoluzione molto alta. Le impostazioni di Length e Grid per la riproduzione dei pattern sono usate in modo non-distruttivo per la quantizzazione degli eventi incisi. Questo significa che se si registra un pattern di 4 battute e successivamente si modifica la lunghezza ad 1/4 di battuta, il Micron riprodurrà solo una frazione del segmento originale, ma conserverà comunque in memoria tutti gli eventi, nel caso in seguito si dovesse decidere di ripristinare il valore specificato all'inizio.

Analogamente, i pattern ritmici vengono quantizzati in base all'impostazione di Grid, ma tutti gli eventi originali rimangono in memoria e preservati così come inseriti. Alternando le diverse opzioni di Grid è in questo caso possibile ascoltare come le differenti impostazioni possano dar luogo a note sincopate, o ad un "feel" completamente diverso dall'originale.

Accesso Rapido



6. Grid

Comando che consente la selezione tra *8, 12, 14, 16, 20, 24* o *32* step per battuta, oppure dell'opzione *unquantized*.

A valore minore corrisponde una più bassa risoluzione di quantizzazione, il che potrebbe dar luogo ad una duplicazione delle note o sincopi.

Con i valori di *8*, *16* o *32* step si può ottenere un 'feel' piuttosto regolare, mentre con impostazioni di *12* o *24* è possibile ricreare un deciso senso di swing o shuffle. Mixando sapientemente valori di battute frazionati e step inusuali di *14* o *20* si possono creare pattern imprevedibili e molto personali.

7. Type

Permette la selezione della tipologia del pattern tra le opzioni "arpeggio" e "sequence". Consultare pag.20 per maggiori informazioni sulle differenze tra i due tipi.

8. Span (solo arpeggi)

Consente di scegliere l'intervallo di note da riprodurre, da *single note* - con la quale si riproduce soltanto la nota premuta sulla tastiera - fino ad altre opzioni che permettono di estendere fino a quattro ottave (in modo *up*, *down* ed *up-and-down*) le note generate.

9. Order (solo arpeggi)

Quando si premono due o più note, è possibile specificare in che modo queste debbano essere arpeggiate dal Micron.

- *As played*. Le note vengono arpeggiate in base all'ordine con il quale sono premute sulla tastiera.
- *Up*. L'arpeggiatore riproduce le note premute a partire da quella più bassa e verso quella più alta. Una volta giunto all'ultima nota, l'arpeggiatore ricomincia da capo partendo sempre dalla nota più bassa.
- *Down*. L'arpeggiatore riproduce le note premute a partire da quella più alta e verso quella più bassa. Una volta giunto all'ultima nota, l'arpeggiatore ricomincia da capo partendo sempre dalla nota più alta.
- *Up+Down Incl.* Mix tra le opzioni Up e Down, nel quale le note premute sono riprodotte in entrambi i sensi con ripetizione delle note iniziali e finali.
- *Up+Down Escl*. Simile all'opzione precedente, tranne per il fatto che le note iniziali e finali non vengono ripetute.
- *Octave Jump*. L'arpeggiatore riproduce la prima nota premuta e la ripete trasposta di una o due ottave prima di passare alla seconda, anch'essa trasposta di una o due ottave prima di passare alla terza etc.

Quattro Beat per Battuta
Anche se tutti i pattern del Micron contengono quattro beat per battuta, è comunque possibile creare schemi ritmici articolati e personali.

E' in questo caso necessario ricorrere a qualche calcolo, con l'avvertenza di ignorare l'indicazione del tempo fornito dal tasto ***[tap]****.*

Ad esempio, per creare un feel in 3/4, è sufficiente combinare una Length di 1/2 battuta con un Grid di 24 step, il che consente di ottenere un totale di 12 step su cui lavorare. Basterà solo pensare al grouping "6+6" che appare sul display come ad un "4+4+4", ed il gioco è fatto.

Arpeggio o Sequenza?
Gli ***Arpeggi*** *contengono solo eventi di rhythm e velocity (cioè volume relativo), mentre le* ***Sequenze*** *anche informazioni di pitch (ovvero altezza delle note in termini di frequenza).*
Per cui gli ***arpeggi*** *sono più indicati per pattern generati dal computer, mentre le* ***sequenze*** *per linee melodiche e di basso.*

Octave Jump
Per ottenere l'effetto Octave Jump, evitare di selezionare per Span l'opzione "single note".

10. Real-time recording

Una volta 'raggiunto' il parametro "record" ed aver così attivato il click del metronomo, il Micron è pronto a registrare gli eventi musicali. Come al solito, se il tempo non dovesse risultare giusto, utilizzare il tasto **[tap]** per impostare un valore adeguato alle proprie esigenze, dopodichè iniziare a suonare.

Il Micron comincia a registrare dalla prima nota del pattern. In alternativa, se non si intende iniziare l'incisione immediatamente, premere la manopola Control.

Il pattern viene posto in loop continuo, per cui è possibile aggiungere eventi musicali ad ogni passaggio. Infatti, nella registrazione real-time (ovvero in tempo reale), le note già incise non vengono mai cancellate. Se comunque si intende eliminare una parte ritenuta insoddisfacente, è sufficiente tenere premuta la manopola Control mentre il pattern continua a girare in loop.

Per interrompere la registrazione, premere uno dei tasti di modalità, oppure ruotare la manopola Control.

Se si desidera cancellare l'intero pattern per ricominciare da capo, mantenere premuta la manopola Control per tutta la durata del ciclo. Un metodo comunque più rapido consiste nel tenere premuto il tasto **[patterns]** e premere l'ultima nota della tastiera. Con questa scorciatoia si accede direttamente al comando "Clear pattern?" (pag.27)

Il Micron registra non solo le note premute, ma anche tutti gli eventi generati dall'utilizzo di cursori e pitch wheel. I movimenti dei controlli addirittura possono anche non essere registrati insieme all'esecuzione strumentale, ma incisi più comodamente in un secondo momento mentre si ascolta la melodia in loop. In questo caso ci sarà probabilmente bisogno di ricorrere anche al comando "Clear controllers?" per la cancellazione degli eventi dei controller ritenuti insoddisfacenti (maggiori dettagli a pag.27)

Display Time
Il display del Micron mostra il tempo in formato "bar:beat:tick", dove ogni battuta (bar) è composta da 4 beat, e ogni beat da 120 tick.
I beat a tre step ricadono su 0, 40 ed 80.

I beat a quattro step su 0, 20, 60 e 90.

I beat a cinque step su 0, 24, 48, 72 e 96.

Modificare il metronomo
Il metronomo che è possibile ascoltare in registrazione è, di fatto, un pattern vero e proprio, e come tale può essere modificato a piacimento. Il suo nome corrisponde a " Metronome", ed è listato all'inizio dell'elenco dei pattern.*

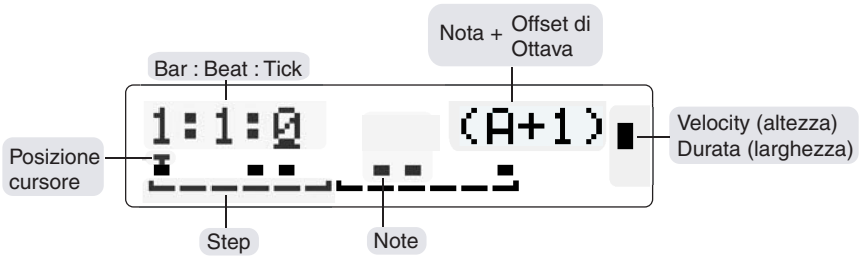
E' ad esempio possibile scegliere per il click un suono (Programma) diverso, oppure decidere di specificare per il click un tempo in ottavi o terzinato invece delle solite note da un quarto.

Un modo rapido per disabilitare in blocco il metronomo consiste nel rinominare il pattern e salvarlo in memoria. Se in seguito si dovesse decidere di riutilizzarlo, sarà sufficiente riassegnargli il nome " Metronome".*

11. Step editing

Per selezionare lo step oggetto di editing, utilizzare la manopola Control. Tenendo premuto il tasto **[patterns]** e premendo la nota A (La) centrale - cioè quella distinta dalla stringa di testo *"voice"* - è possibile richiamare direttamente il primo step del pattern.

Il pattern è modificabile in ogni suo aspetto:



a. Aggiungere e sostituire note ed accordi

Premere una o più note per aggiungere (o sostituire) l'evento per lo step selezionato. La registrazione include i parametri di pitch, velocity e length, così come gli eventi relativi ai movimenti dei cursori e della wheel eseguiti mentre si mantiene premuta la nota.

Se il pattern è del tipo "arpeggio", il valore di pitch viene sempre registrato, ma ignorato in playback, dato che il Micron in questo caso riprodurrà l'altezza di nota effettivamente premuta in quel momento.

Dopo aver inserito l'evento, il cursore si sposta automaticamente sullo step successivo.

Controller e Step editing
I movimenti dei controller sono registrati fin tanto che si mantiene premuta una nota sulla tastiera.
Per registrare perciò un pitch bend mentre è in corso lo step editing, è sufficiente tenere premuta la nota per lo step desiderato e muovere la pitch wheel.

b. Rimuovere le note

Per rimuovere una nota, portare il cursore sullo step interessato, e premere due volte in rapida sequenza la manopola Control ("doppio click").

La cancellazione avrà luogo anche per gli eventi dei controller allocati tra lo step in oggetto ed il seguente.

Rimuovere più note
Per rimuovere più note simultaneamente, portare il cursore sulla nota più a destra dell'intervallo oggetto di cancellazione. Quindi tenere premuta la manopola Control e ruotarla verso sinistra prima di rilasciarla.

c. Spostare le note

Per spostare una nota, portare il cursore sullo step interessato, quindi tenere premuta la manopola Control e ruotarla verso sinistra o destra in base alla direzione di spostamento desiderata (un pò come si trascinerebbe un oggetto con il cursore del mouse del computer).

d. Editing della velocity

Portare il cursore sotto la nota della quale si intende modificare la velocity, premere la manopola Control per entrare in modalità di edit e ruotarla per impostare il valore desiderato.

Abbassando il valore di velocity a zero è possibile ottenere il mute della nota (nessun suono in uscita).

Mentre si sta modificando la velocity, premendo le note sulla tastiera si può avere un'idea di come il valore impostato influisca sull'intensità del volume relativo.

Nota: Anche se sul display appare il valore di durata (duration), questo non può essere variato in questa fase di editing.

e. Editing della durata (duration)

Per impostare il valore di duration di una nota, portare il cursore sullo step interessato e premere la nota sulla tastiera per la durata desiderata.

Il valore di duration non può essere specificato direttamente, ma sul display è presente un'icona (in alto a destra) che ne segnala visivamente l'impostazione.

"Pesare" la velocity e la durata delle note sul display

Non appena si porta il cursore su uno step sul quale è presente una nota, in alto a destra sul display appaiono gli indicatori di velocity e duration.

Valori di velocity elevati sono indicati da una barra verticale più alta.

Valori di duration maggiori sono analogamente segnalati da una barra orizzontale più larga.

12. Clean controller?

Con questo comando, premendo la manopola Control, è possibile cancellare gli eventi dei controller. L'operazione non influisce sulle note, per cui ciò risulta molto utile nel caso in cui si intenda cancellare questi tipi di eventi (movimenti di pitch wheel e cursori) senza dover a tutti i costi registrare l'intero pattern da capo.

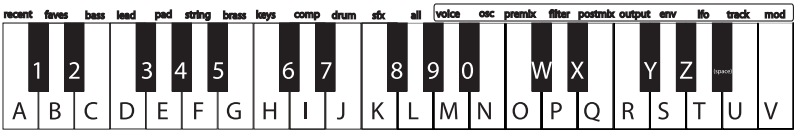
13. Clear pattern?

Comando che consente, premendo la manopola Control, la cancellazione di tutte le note e degli eventi dei controller dal pattern, senza tuttavia influire sui parametri di base. Per accedere velocemente a questo comando, tenere premuto il tasto **[patterns]** e premere l'ultima nota a destra della tastiera.

14. Pattern name

Poichè i pattern sono elencati alfabeticamente, la modifica dei loro nomi riveste una discreta importanza nella successiva ricerca e riconoscimento.

Ruotare la manopola Control per selezionare la posizione (1-14) oggetto di editing. Premere la manopola per entrare in modalità di edit, ed inserire la lettera desiderata ruotando la manopola o premendo una delle note sulla tastiera, la cui assegnazione può essere desunta dalla figura in basso.



Per alternare i caratteri maiuscoli a quelli minuscoli, premere la nota due volte.

Inserire e cancellare i caratteri

Per inserire uno spazio, accedere alla posizione desiderata, tenere premuta la manopola Control e ruotarla in senso orario.

Per cancellare un carattere, accedere alla posizione successiva rispetto a quella occupata dal carattere da eliminare, tenere premuta la manopola Control e ruotarla in senso antiorario.

In entrambi i casi, la procedura ricorda molto da vicino il "trascinamento" che si esegue con il mouse del computer.

15. Send MIDI sysex?

Con questo comando è possibile trasmettere dalla porta **(MIDI OUT)** del Micron e verso un dispositivo MIDI esterno (computer etc.), i dati relativi al pattern.

La procedura consente di effettuare copie di sicurezza o back up dei dati su un personal computer, e quindi (ad esempio) di condividerli su internet con amici o altri musicisti. Fare riferimento a pag.107 per maggiori dettagli su cosa sia il Sysex e su come usarlo al meglio.

16. Send syx bundle?

Comando che consente la trasmissione dei dati relativi al pattern e dei Programmi associati ad un dispositivo MIDI esterno - sempre dalla porta **(MIDI OUT)**.

17. Delete pattern?

Permette la cancellazione del pattern. Prima dell'esecuzione, il Micron richiede sempre la conferma da parte dell'utente.

18. Store a copy?

A differenza di molti altri synth, il Micron non è fornito di banchi utente predefiniti sui quali salvare i pattern ed i Programmi. Ciò significa che la scrittura dei dati di cui sopra può essere liberamente effettuata come se si trattasse di organizzare file e cartelle su un computer.

Il comando "Store a copy" permette di creare un nuovo pattern da quello correntemente selezionato, di fatto eseguendone una copia ed assegnandogli un nome diverso. Il pattern copiato può essere perciò modificato secondo le proprie esigenze e salvato con il tasto **[store]**.

Quando si desidera creare un nuovo pattern da zero, richiamare uno esistente che funga da base di partenza, apportare tutte le variazioni necessarie ed infine salvarlo in memoria. Prestare attenzione a salvare la copia, altrimenti si rischia di sovrascrivere accidentalmente il pattern esistente!

Salvare le variazioni!

Una volta soddisfatti delle modifiche apportate al pattern, è indispensabile eseguirne la scrittura in memoria con il tasto **[store]**, pena la perdita di tutte le variazioni allo spegnimento del Micron.

Da notare che la semplice selezione di una modalità operativa differente non determina alcuna cancellazione delle modifiche, per cui si può liberamente navigare tra i diversi parametri senza il rischio di veder annullati i cambi effettuati. Inoltre, se si richiama un Setup al quale è stato in precedenza assegnato il pattern oggetto di editing, questo suonerà in base alle ultime variazioni apportate, anche se il salvataggio non è ancora stato effettivamente eseguito. Questo permette di verificare immediatamente il comportamento del pattern in contesti più articolati, come appunto i Setup.

Anche la riproduzione di altri pattern non inficia le modifiche apportate a quello correntemente oggetto di editing. E' in questo caso sufficiente premere il tasto **[patterns]** e ruotare la manopola Control per scegliere un pattern differente, dopodichè tornare indietro e proseguire con le variazioni lasciate in sospeso. Il Micron non scarta le modifiche se non dopo aver iniziato l'editing di un pattern differente. Se comunque si desidera annullare le ultime operazioni effettuate per ripristinare lo status pre-editing, utilizzare il comando "Revert-to-stored" (pag. 21).

Uscire dall'editing del pattern

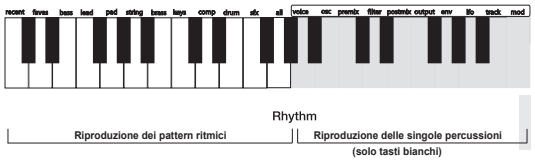
Per uscire dalla modalità di editing del pattern, premere uno dei tasti intorno alla manopola Control, incluso il tasto **[patterns]** una seconda volta.

Pagina intenzionalmente lasciata in bianco.

4 Rhythm

Riprodurre i Pattern Ritmici

Premere il tasto **[rhythms]** accanto alla manopola Control.



Premere una delle note sulla parte sinistra della tastiera per riprodurre i pattern ritmici, oppure una delle note sulla parte destra per suonare i singoli suoni percussivi.

La nota A (La) sotto il Do centrale (*voice*), riproduce la voce Drum A. La nota successiva B (*osc*), la voce Drum B etc.

Ruotare la manopola Control per navigare tra i pattern ritmici.

Usare la funzione Tap

Premendo il tasto **[tap]** ad intervalli regolari è possibile impostare il tempo (cioè la velocità) del pattern ritmico in riproduzione. Se si intende specificare con maggiore precisione il tempo, tenere premuto il tasto **[tap]** e ruotare la manopola Control. Il valore selezionato apparirà sul display.

Opzioni Rhythm:

```
Revert → stored?
(Thumpy)
```

```
Unrevert→edited?
(Thumpy)
```

```
Send to setup?
→ Bass/LeadSplit
```

```
Start new setup?
→ +Thumpy
```

```
Rhythm length
1 bar
```

```
Rhythm grid
16 steps/bar
```

```
Record rhythm?
(Thumpy)
```

```
Drum A program
BD 909 Kick
```

```
Drum A level
99%     [-----]
```

```
Drum A pan
44% L    (-•-  )
```

```
Drum A 1:1:0   |
|---------------
```

```
Drum A: Clear?
(BD 909 Kick)
```

```
Drum A: Remove?
(BD 909 Kick)
```

.
.
.

```
Drum E: Add?
```

```
Clear controllrs?
(Thumpy)
```

```
Clear rhythm?
(Thumpy)
```

```
Rhythm name: 1
[Thumpy        ]
```

```
Delete rhythm?
(Thumpy)
```

```
Send MIDI sysex?
(Thumpy)
```

```
Send syx bundle?
(Thumpy)
```

```
Store a copy?
(26% free space)
```

Editing dei Pattern ritmici

Per selezionare il pattern da modificare, premere il tasto **[rhythms]** e ruotare la manopola Control. Tenere premuta una qualsiasi nota della parte sinistra della tastiera per avviare il pattern e verificare che sia quello desiderato. Se necessario, utilizzare il tasto **[tap]** per impostare il tempo (velocità) di riproduzione.

Una volta scelto il pattern, premere la manopola Control per entrare in modalità *edit*. Ruotare la manopola Control per navigare tra le diverse opzioni disponibili, e premere la manopola stessa per selezionare/deselezionare il parametro di cui si intende modificare l'impostazione.

Le opzioni offerte dalla modalità di edit sono le seguenti:

1. Revert-to-stored? / Unrevert-to-edited?

Con questo comando è possibile annullare le ultime modifiche apportate al pattern ritmico. Premere la manopola Control per richiamare lo status pre-editing.

Premendo la manopola una seconda volta si può viceversa annullare l'operazione di *revert*, e ripristinare le modifiche apportate (comando *unrevert*).

Utilizzando le operazioni *revert* ed *unrevert* è possibile in pratica comparare ogni singola modifica con lo status originale, ed annullare eventualmente le operazioni ritenute insoddisfacenti.

Una volta ottenuto il risultato definitivo, premere il tasto **[store]** per salvare definitivamente il pattern in memoria.

Salvataggio dei pattern
*Il tasto **[store]** si accende in seguito ad ogni operazione di modifica del pattern, per segnalare il fatto che gli eventi o i parametri sono stati in qualche modo variati.*

Premere il tasto [store] per salvare in memoria le modifiche apportate al pattern. La mancata attuazione di questa procedura determina, allo spegnimento del Micron, la perdita totale ed irrecuperabile di tutte le operazioni di editing effettuate dall'ultima scrittura in memoria.

2. Send to setup?

Premendo la manopola Control quando sul display è visualizzata questa opzione, è possibile inviare all'ultimo Setup selezionato il pattern ritmico oggetto di editing.

Qualora il Setup sia sprovvisto beat, il pattern ritmico verrà automaticamente assegnato al Beat A.

Se invece il Setup è composto da più Beat, è possibile assegnare il pattern in uno dei seguenti modi:

1. ***send to beat***. Opzione con la quale si sostituisce il Beat del Setup con il pattern ritmico corrente, lasciando inalterate le impostazioni di *level, effects mix, key range* e *latch*.

2. ***layer***. Il Beat esistente del Setup viene duplicato, creando un nuova Beat. Il pattern ritmico in questo caso viene assegnato al nuovo Beat.

3. ***split low***. Il beat esistente del Setup viene splittato in due a partire da una determinata nota.

Per quest'ultima opzione, il Micron richiede all'utente di definire la nota di split. La successiva esecuzione del comando determina così l'assegnazione del pattern al Beat di sinistra, con il risultato che tutte le note *alla sinistra* del punto di split riprodurranno il nuovo pattern. Le note invece *alla destra* del punto di split (inclusa questa), useranno il Beat esistente del Setup.

Al nuovo Beat viene assegnata la lettera successiva a quella oggetto di split. Se ad esempio un Setup è composto dai Beat A, B, C e D, e si decide di splittare il Beat B, al nuovo Beat verrà assegnata la lettera C, mentre i Beat successivi saranno rinominati in avanti di una lettera (il Beat C diventerà D; D diventerà E, etc.).

Per selezionare il punto di split, ruotare la manopola Control, oppure premere una nota sulla tastiera. Se necessario, utilizzare il tasto **[octave]** nel caso in cui il punto di split desiderato dovesse ricadere all'esterno dell'ottava correntemente selezionata.

4. ***split high***. Opzione simile alla split low, ed anche in questo caso il Micron richiede la scelta del punto di split. Il pattern è quindi inviato al Beat di destra (invece che a quello di sinistra). Il risultato è che tutte le note *alla destra* del punto di split riprodurranno il nuovo pattern. Le note invece *alla sinistra* del punto di split (inclusa questa), useranno il Beat esistente del Setup.

*Il comando **send to setup** permette soltanto di assegnare il pattern ritmico oggetto di editing al Setup corrente. Se quest'ultimo non dovesse corrispondere a quello al quale si desidera assegnare il pattern, sarà necessario uscire dalla modalità edit, scegliere il Setup, tornare in modalità edit del pattern e procedere con l'assegnazione.*

Come cambiano le lettere in base alla scelta delle opzioni "layer", "split low" e "split high"

In seguito alle operazioni di layer o split, al nuovo Beat viene assegnata la lettera successiva a quella del Beat splittato. Tutte le lettere che seguono sono rinominate in avanti di una unità.

Consideriamo ad esempio un Setup con quattro Beat:

A
B
C
D

Splittando ulteriormente il Beat B otteremo:

A
***B** (low split di B)*
***C** (high split di B)*
***D** (il vecchio beat C)*
***E** (il vecchio beat D)*

Per selezionare il punto di split, ruotare la manopola Control, oppure premere una nota sulla tastiera. Se necessario, utilizzare il tasto **[octave]** nel caso in cui il punto di split desiderato dovesse ricadere all'esterno dell'ottava correntemente selezionata.

5. ***add part***. Opzione che consente di aggiungere il pattern come un nuovo Beat. Tutti gli altri parametri del Beat sono automaticamente reinizializzati sui rispettivi valori di default.

3. Start new setup?

Opzione che permette di creare un nuovo Setup, al quale viene assegnato un Beat con il pattern oggetto di editing e niente altro. In seguito sarà possibile aggiungere altre parti e Beat al Setup, sia modificando direttamente il Setup stesso, sia eseguendo il comando "Send to setup" dalle altre modalità.

Al nuovo Setup viene assegnato lo stesso nome del pattern ritmico, con in più il segno matematico "+". Questo consente di elencarlo all'inizio della lista dei Setup, con l'opzione di poter modificare il nome nel caso in cui si desideri salvarlo in memoria indefinitivamente.

4. Length

Per la selezione di una tra le opzioni *1/4, 1/2, 1, 2* o *4* battute.

Il pattern ritmico viene sempre riprodotto a partire dalla prima nota della prima battuta. Per cui, se si dovesse selezionare un valore minore rispetto a quello corrente, la parte finale del pattern sarà automaticamente esclusa dal playback. Impostando invece un valore maggiore e nel caso in cui la sezione finale non dovesse contenere alcun evento, gli spazi alla fine del segmento saranno mantenuti vuoti.

5. Grid

Comando che consente la selezione tra *8, 12, 14, 16, 20, 24* o *32* step per battuta.

A valore minore corrisponde una più bassa risoluzione di quantizzazione, il che potrebbe dar luogo ad una duplicazione delle note o sincopi.

Con i valori di *8*, *16* o *32* step si può ottenere un 'feel' piuttosto regolare, mentre con impostazioni di *12* o *24* è possibile ricreare un deciso senso di swing o shuffle. Mixando sapientemente valori di battute frazionati e step inusuali di *14* o *20* si possono creare pattern imprevedibili ed molto personali.

Length e quantizzazione Grid

Il Micron registra gli eventi musicali con una risoluzione molto alta. Le impostazioni di Length e Grid per la riproduzione dei pattern sono usate in modo non-distruttivo per la quantizzazione degli eventi incisi. Questo significa che se si registra un pattern ritmico di 4 battute e successivamente si modifica la lunghezza ad 1/4 di battuta, il Micron riprodurrà solo una frazione del segmento originale, ma conserverà comunque in memoria tutti gli eventi, nel caso in seguito si dovesse decidere di ripristinare il valore specificato all'inizio.

Analogamente, i pattern ritmici vengono quantizzati in base all'impostazione di Grid, ma tutti gli eventi originali rimangono in memoria e preservati così come inseriti. Alternando le diverse opzioni di Grid è in questo caso possibile ascoltare come le differenti impostazioni possano dar luogo a note sincopate, o ad un "feel" completamente diverso dall'originale.

6. Record rhythm (real-time)

Una volta 'raggiunto' il parametro "record" ed aver così attivato il click del metronomo, il Micron è pronto a registrare gli eventi musicali. Come al solito, se il tempo non dovesse risultare giusto, utilizzare il tasto **[tap]** per impostare un valore adeguato alle proprie esigenze, dopodichè iniziare a suonare.

Premere le note al di sopra del La centrale per cominciare la registrazione dalla prima nota del pattern. In alternativa, se non si intende iniziare l'incisione immediatamente, premere la manopola Control.

Il pattern ritmico viene posto in loop continuo, per cui è possibile aggiungere eventi musicali ad ogni passaggio. Infatti, nella registrazione real-time (ovvero in tempo reale), le note già incise non vengono mai cancellate. Se comunque si intende eliminare tutte le note inserite, è sufficiente tenere premuta la manopola Control mentre il pattern continua a girare in loop.

Per cancellare tutte le note dell'ultimo strumento percussivo registrato (lasciando inalterati tutti gli altri), tenere premuta una nota nera.

Per interrompere la registrazione, premere uno dei tasti di modalità, oppure ruotare la manopola Control.

Se si intende cancellare l'intero pattern ritmico per ricominciare da capo, mantenere premuta la manopola Control per tutta la durata del ciclo. Un metodo comunque più rapido consiste nel tenere premuto il tasto **[rhythms]** e premere l'ultima nota sulla destra della tastiera. Con questa scorciatoia si accede direttamente al comando "Clear rhythm?" (pag. 39)

Il Micron registra non solo le note premute, ma anche tutti gli eventi generati dall'utilizzo di cursori e pitch wheel. I movimenti dei controlli addirittura possono anche non essere registrati insieme all'esecuzione strumentale, ma incisi più comodamente in un secondo momento mentre si ascolta la melodia in loop. In questo caso ci sarà probabilmente bisogno di ricorrere anche al comando "Clear controllers?" per la cancellazione degli eventi dei controller ritenuti insoddisfacenti (maggiori dettagli a pag. 27)

Quattro Beat per Battuta
Anche se tutti i pattern del Micron contengono quattro beat per battuta, è comunque possibile creare schemi ritmici articolati e personali. E' in questo caso necessario ricorrere a qualche calcolo, con l'avvertenza di ignorare l'indicazione del tempo fornito dal tasto ***[tap]****.*
Ad esempio, per creare un feel in 3/4, è sufficiente combinare una Length di 1/2 battuta con un Grid di 24 step, il che consente di ottenere un totale di 12 step su cui lavorare. Basterà solo pensare al grouping "6+6" che appare sul display come ad un "4+4+4", ed il gioco è fatto.

Modificare il metronomo
Il metronomo che si sente in registrazione è, di fatto, un vero pattern, e come tale può essere modificato a piacimento. Il suo nome corrisponde a " Metronome", ed è listato all'inizio dell'elenco dei pattern.*
E' ad esempio possibile scegliere per il click un suono diverso, oppure specificare per il click un tempo in ottavi o terzinato invece delle note da un quarto.
Un modo rapido per disabilitare in blocco il metronomo consiste nel rinominare il pattern e salvarlo in memoria. Se in seguito si dovesse decidere di riutilizzarlo, sarà sufficiente riassegnargli il nome " Metronome".*

7. Drum A...Drum H

Ruotare la manopola Control in senso orario per accedere alle impostazioni di Drum A. Per ogni suono percussivo è possibile:

- Cambiare il timbro (Programma)
- Modificare il livello (volume)
- Variare la posizione di pan
- Cambiare il pattern, inclusi i parametri di posizione e velocity di ciascuna nota
- Rimuovere le informazioni dal pattern
- Cancellare i suoni

a. Program

Premere una sola volta la manopola Control per cambiare il Programma percussivo.

Ruotare la manopola Control per navigare tra i Programmi.

Per selezionare rapidamente le categorie, tenere premuto il tasto **[rhythms]** e premere le note bianche corrispondenti alle categorie (indicate sopra la tastiera). Anche se principalmente si useranno Programmi "Drum", è possibile altresì selezionare suoni normali per sperimentare le diverse soluzioni possibili. In quest'ultimo caso, tuttavia, il suono melodico scelto sarà riprodotto con un pitch fisso, ovvero il Do centrale.

Un altro metodo per specificare il Programma è quello di portarcelo dalla modalità Program. Premere il tasto **[programs]** per accedere alla modalità corrispondente, e selezionare il timbro desiderato. Tenere quindi premuto il tasto **[programs]** e premere il tasto **[rhythms]** per completare l'assegnazione. La procedura può anche essere seguita al contrario - tenendo premuto il tasto **[rhythms]** e premendo **[programs]** è possibile trascinare il Programma nella modalità corrispondente, magari per un editing veloce.

Una volta trovato il Programma da utilizzare, premere la manopola Control.

b. Level

Ruotare la manopola Control in senso orario per impostare il volume relativo della percussione.

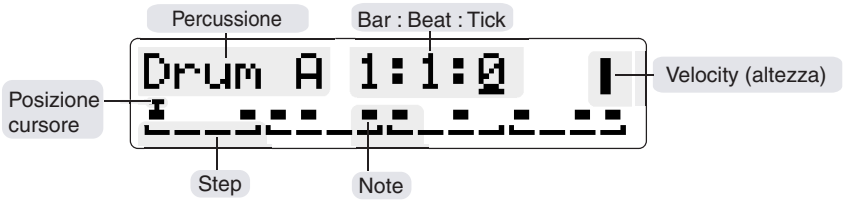
c. Pan

Ruotare la manopola Control per specificare la posizione del suono percussivo nel panorama stereo.

Alternare i suoni percussivi
*Per passare rapidamente da un suono percussivo all'altro - all'interno dello stesso pattern - tenere premuto il tasto **[rhythms]** e premere una delle note bianche sulla parte destra della tastiera. Se ad esempio si stava impostando il parametro "Drum A level", con questo metodo si potrà passare direttamente al parametro "Drum B level", una funzione piuttosto utile sopratutto nello step editing.*

d. Pattern

Ruotare la manopola Control in senso orario per selezionare l'editing del pattern. Attenzione: questo permette di effettuare l'editing della singola percussione selezionata, non di tutti i suoni Drum del pattern. Premere la manopola Control per entrare in modalità di edit e visualizzare sul display la seguente schermata:



Nella parte superiore è indicato il suono percussivo oggetto di step editing (Drum A, in quest'esempio).

Nella figura sopra, il cursore si trova sulla battuta 1, beat 1, tick 0, valore temporale mostrato nel contatore come *1:1:0*.

Nella parte bassa è possibile notare i sedici step, con le note eventualmente presenti distinte da un rettangolo scuro.

Ruotare la manopola Control per spostarsi tra le note del pattern. Per i pattern lunghi, e quindi composti da più di una schermata, continuare a ruotare la manopola per scorrere la posizione in avanti.

1) Aggiungere le note

Per aggingere una nota, premere la nota bianca corrispondente al suono percussivo interessato (es.: la nota A sotto il Do centrale - distinta dalla stringa di testo "voice" - per inserire la percussione Drum A). Alla pressione della nota vengono registrate anche le informazioni di velocity e quelle relative alla posizione della pitch wheel e dei cursori.

Premendo più note contemporaneamente è anche possibile inserire più suoni percussivi per ogni singolo step.

Da notare, infine, che la pressione di una nota alla quale non corrisponde alcun suono percussivo, farà avanzare il cursore in avanti di uno step, e lo stesso accadrà con l'inserimento di una nota reale, solo che in questo caso si potrà notare il rettangolo scuro che ne segnala la posizione.

Display Time

Il display del Micron mostra il tempo in formato "bar:beat:tick", dove ogni battuta (bar) è composta da 4 beat, ed ogni beat da 120 tick.

I beat a tre step ricadono su 0, 40 ed 80.

I beat a quattro step su 0, 20, 60 e 90.

I beat a cinque step su 0, 24, 48, 72 e 96.

2) Rimuovere le note

Per rimuovere una nota, premere una nota nera sulla destra della tastiera. L'operazione determina la cancellazione dello step corrente, e l'avanzamento del cursore allo step successivo. La rimozione ha luogo solo per il timbro percussivo mostrato sul display; tutti gli altri suoni rimangono inalterati.

Questo significa che è possibile intervenire solo una particolare percussione alla volta. Basterà portare il pattern in step editing ed utilizzare un tasto nero come se si trattasse si inserire le pause per rimuovere allo stesso tempo le note inserite.

3) Modificare la velocity delle note

Ancora una volta, è necessario innanzitutto accedere alla schermata di editing relativa al Programma per il quale si intende variare la velocity delle note.

Portare il cursore sulla nota da modificare, e premere la manopola Control. Ruotare quindi la manopola stessa per impostare la velocity (cioè il volume relativo) della nota.

Specificando un valore pari a 0 (zero), la nota sarà posta in mute (nessun suono in uscita).

Durante l'editing della velocity, premendo una qualsiasi nota sarà possibile ascoltare il volume corrispondente all'ultima variazione apportata. In questo caso saranno riprodotte tutte le note presenti nello step interessato dall'operazione.

4) Clear?

Opzione che permette di rimuovere tutte le note contemporaneamente.

5) Remove?

Nel caso in cui una certa percussione non dovesse essere più necessaria, è possibile rimuovere completamente il timbro dal pattern. Alla richiesta del Micron "*Remove?*", premere la manopola Control per cancellare il suono. In seguito all'operazione, tutte le percussioni successive saranno rinominate in dietro di una lettera; se cioè si cancella "Drum B", "Drum C" diventerà "Drum B", "Drum D" diventerà "Drum C" e così via.

8. Add?

Dopo aver inserito l'ultimo suono percussivo, il Micron richiederà l'inserimento di un nuovo timbro con la domanda "*Add?*". Premere la manopola Control per inserire lo strumento seguente, al quale verrà assegnata la lettera successiva disponibile (es.: "E").

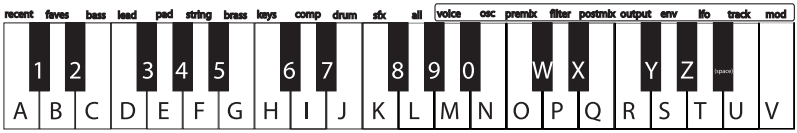
9. Clear rhythm?

Comando che consente, premendo la manopola Control, la cancellazione di tutte le note e degli eventi dei controller dal pattern, senza tuttavia influire sui parametri di base. Per accedere velocemente a questo comando, tenere premuto il tasto **[rhythms]** e premere l'ultima nota a destra della tastiera.

10. Rhythm name

Poichè i pattern sono elencati alfabeticamente, la modifica dei loro nomi riveste una discreta importanza nella successiva ricerca e riconoscimento.

Ruotare la manopola Control per selezionare la posizione (1-14) oggetto di editing. Premere la manopola per entrare in modalità di edit, ed inserire la lettera desiderata ruotando la manopola o premendo una delle note sulla tastiera, la cui assegnazione può essere desunta dalla figura in basso.



Per alternare i caratteri maiuscoli a quelli minuscoli, premere la nota due volte.

Inserire e cancellare i caratteri

Per inserire uno spazio, accedere alla posizione desiderata, tenere premuta la manopola Control e ruotarla in senso orario.

Per cancellare un carattere, accedere alla posizione successiva rispetto a quella occupata dal carattere da eliminare, tenere premuta la manopola Control e ruotarla in senso antiorario.

11. Send MIDI sysex?

Con questo comando è possibile trasmettere dalla porta **(MIDI OUT)** del Micron e verso un dispositivo MIDI esterno (computer etc.), i dati relativi al pattern ritmico.

La procedura consente di effettuare copie di sicurezza o back up dei dati su un personal computer, e quindi (ad esempio) di condividerli su internet con amici o altri musicisti. Fare riferimento a pag.107 per maggiori dettagli su cosa sia il Sysex e su come usarlo al meglio.

12. Send syx bundle?

Comando che consente la trasmissione dei dati relativi al pattern ritmico - e dei Programmi associati - ad un dispositivo MIDI esterno [sempre dalla porta **(MIDI OUT)**].

13. Delete rhythm?

Permette la cancellazione del pattern ritmico. Prima del'esecuzione, il Micron richiede sempre la conferma da parte dell'utente.

14. Store a copy?

A differenza di molti altri synth, il Micron non è fornito di banchi utente predefiniti sui quali salvare i pattern ritmici ed i Programmi. Ciò significa che la scrittura dei dati di cui sopra può essere liberamente effettuata come se si trattasse di organizzare file e cartelle su un computer.

Il comando "Store a copy" permette di creare un nuovo pattern ritmico da quello correntemente selezionato, di fatto eseguendone una copia ed assegnandogli un nome diverso. Il pattern copiato può essere perciò modificato secondo le proprie esigenze e salvato con il tasto **[store]**.

Quando si desidera creare un nuovo pattern ritmico da zero, richiamarne uno esistente che funga da base di partenza, apportare tutte le variazioni necessarie ed infine salvarlo in memoria. Prestare attenzione a salvare la copia, altrimenti si rischia di sovrascivere accidentalmente il pattern ritmico esistente!

Salvare le variazioni!

Una volta soddisfatti delle modifiche apportate al pattern, è indispensabile eseguirne la scrittura in memoria con il tasto **[store]**, pena la perdita di tutte le variazioni allo spegnimento del Micron.

Da notare che la semplice selezione di una modalità operativa differente non determina alcuna cancellazione delle modifiche, per cui si può liberamente navigare tra i diversi parametri senza il rischio di veder annullati i cambi effettuati. Inoltre, se si richiama un Setup al quale è stato in precedenza assegnato il pattern oggetto di editing, questo suonerà in base alle ultime variazioni apportate, anche se il salvataggio non è ancora stato effettivamente eseguito. Questo permette di verificare immediatamente il comportamento del pattern in contesti più articolati, come appunto i Setup.

Anche la riproduzione di altri pattern ritmici non inficia le modifiche apportate a quello correntemente oggetto di editing. E' in questo caso sufficiente premere il tasto **[rhythms]** e ruotare la manopola Control per scegliere un pattern differente, dopodichè tornare indietro e proseguire con le variazioni lasciate in sospeso. Il Micron non scarta le modifiche se non dopo aver iniziato l'editing di un pattern differente.

Uscire dall'editing del pattern ritmico

Per uscire dalla modalità di editing del pattern, premere uno dei tasti intorno alla manopola Control, incluso il tasto **[rhythms]** una seconda volta.

5 Setup

Riprodurre i Setup

Premere il tasto **[setups]** e ruotare la manopola Control per selezionare i Setup.

Dato che i Setup spesso sono composti da più elementi arrangiati nei modi più diversi, è consigliabile suonare la tastiera su tutta l'estensione per apprezzare in pieno tutte le potenzialità offerte.

Ogni Setup integra Programmi e Pattern melodici e percussivi per produrre "paesaggi" sonori estremamente lussureggianti, schemi ritmici articolati e tessiture armoniche complesse grazie all'intelligente uso di configurazioni split e layer.

I Setup sono strettamente relazionati a Programmi, Pattern e Pattern ritmici
*Attenzione: la modifica di un Programma/Pattern (con i tasti **[programs]**, **[patterns]** e **[rhythms]**) appartenente ad un Setup si riflette ovviamente anche nel suono complessivo del Setup stesso.*

Composizione di un Setup

I Setup sono composti principalmente da due elementi:

- **Part**. Le Part (Parti) incorporano i *Programmi* ed i *Pattern*, insieme ai parametri di level, pan etc.
- **Beat**. I Beat integrano invece le informazioni relative ai *Pattern ritmici*

Nota sulla polifonia
Con il Micron è facile farsi prendere la mano ed assemblare più suoni di quanti in realtà il suo motore sonoro riesca a riprodurre. Nel caso in cui ciò dovesse accadere, è consigliabile restringere l'intervallo di note assegnato a ciascuna Part o Beat (key range) in maniera da far suonare meno voci con la pressione di una singola nota.

Editing di un Setup

Poichè i Setup sono formazioni piuttosto complesse, il loro editing coinvolge numerosi elementi, e le operazioni principali effettuabili al livello più alto sono:

- Aggiunta e rimozione dei Programmi per le *Part*
- Aggiunta e rimozione dei pattern per le *Part*
- Aggiunta e rimozione dei pattern ritmici ai beat delle *Part*
- Assegnazione dei controller
- Impostazione dei parametri di *level, pan, key range, split,* etc.
- Selezione degli effetti e dei relativi livelli per ogni Part e Beat
- Nomina dei Setup

Da tenere a mente che, nella maggior parte dei casi, premendo la manopola Control due volte in rapida successione (come un doppio click del mouse) è possibile ripristinare l'impostazione di un parametro sul valore originale di fabbrica.

Salvare i Setup
*Ogni modifica apportata ad un Setup è segnalata dall'accensione del tasto **[store]**.*

*Una volta soddisfatti delle variazioni apportate, premere il tasto **[store]** per salvare in memoria il Setup. La mancata osservanza di tale accorgimento determina la perdita irrecuperabile di tutte le modifiche allo spegnimento del Micron.*

5 Setup

In modalità di edit è possibile accedere a numerosi parametri liberamente modificabili dall'utente. Premere il tasto **[setups]** e ruotare la manopola Control per scegliere un Setup. Premere in seguito la manopola per entrare in modalità di edit.

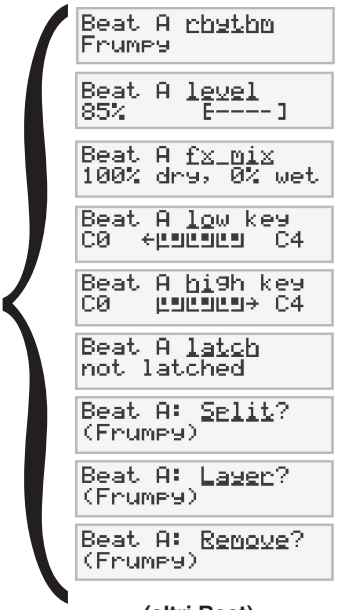
Ruotare la manopola Control in senso orario per navigare tra le diverse Part. Le Part sono nominate "Part A", "Part B", "Part C", etc.

Dopo l'ultima Part, il Micron da la possibilità di aggiungerne un'altra.

Opzioni Setup (1 di 2):

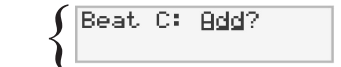
Opzioni Setup (2 di 2):

Ruotare ulteriormente la manopola Control per navigare tra i Beat. I Beat sono nominati “Beat A”, “Beat B”, “Beat C” etc. proprio come le Part.

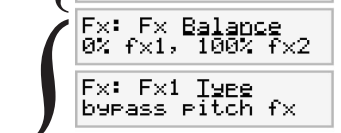


(altri Beat)

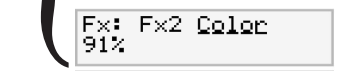
Dopo l’ultimo Beat, il Micron da la possibilità di inserirne un altro.



Continuando a ruotare la manopola si accede alle schermate dedicate agli effetti. Le schermate possono differire in base agli effetti selezionati.



(parametri Effetti)



Infine, sul display appaiono le schermate *clear*, *name*, *delete*, *MIDI Sysex* e *copy.*

1. Part

Ogni singola Part è composta dai seguenti parametri editabili:

a. Program

Il Programma può essere relazionato al pattern della Part, mostrato sul display come (*pattern's pgm*). In questo caso, il Setup cambierà automaticamente Programma nel caso in cui si dovesse cambiare pattern. In alternativa, è anche possibile far sì che la Part sfrutti un Programma ben definito.

Per utilizzare il Programma del pattern, ruotare la manopola Control completamente a sinistra, oppure premere due volte la manopola stessa (doppio click).

Per specificare un Programma differente, ruotare la manopola Control per selezionare il timbro desiderato. (Per accedere velocemente alle categorie, tenere premuto il tasto **[setups]** e premere una delle note bianche sulla parte sinistra della tastiera).

Un altro metodo per impostare il Programma della Part è quello di trascinarcelo dalla modalità Program. Premere il tasto **[programs]** per accedere alla modalità corrispondente, ed individuare il timbro desiderato. Quindi, tenere premuto il tasto **[programs]** e premere **[setups]** per assegnare il suono nel Setup. Questa procedura funziona anche al contrario - tenendo premuto il tasto **[setups]** e premendo **[programs]** si può riportare il Programma della Part in modalità Program, magari per un veloce editing dei parametri.

Infine, premere la manopola Control per confermare la selezione.

b. Pattern

Parametro che consente la selezione del pattern da usare nella Part. Qualora non si intenda utilizzare alcun pattern, ruotare la manopola Control completamente verso sinistra (o premerla due volte in rapida successione) per scegliere l'opzione *none*.

Così come per i Programmi, il pattern può essere trascinato direttamente dalla modalità Pattern. Premere il tasto **[patterns]** e selezionare il pattern desiderato. Quindi tenere premuto il tasto **[patterns]** e premere **[setups]** per effettuare l'assegnazione. La procedura funziona anche al contrario - tenendo premuto il tasto **[setups]** e premendo **[patterns]** si può riportare il pattern della Part in modalità Pattern, magari per un veloce editing dei parametri.

Passare rapidamente da Part a Beat

*Per alternare velocemente Part e Beat di un Setup, tenere premuto il tasto **[setups]** e premere una delle note bianche sulla parte destra della tastiera. Le Part iniziano dalla nota A (La) al di sotto del Do centrale, mentre i Beat dal La al di sopra.*

*Esempio: se si sta impostando il parametro "Part A level", tenere premuto il tasto **[setups]** e premere la nota B (Si) sopra il Do centrale per passare direttamente al parametro "Part B level". Nel caso in cui nel corso delle operazioni si perda il senso dell'orientamento, tenere premuto il tasto **[setups]** e provare a far scorrere la mano sulla destra della tastiera.*

Sperimentare usando un solo Programma per più Part

Assegnando lo stesso Programma a più Part e variando per ognuna di queste il livello, il pattern, la trasposizione etc., è possibile creare interessanti risultati timbrici.

c. Level

Determina il livello (volume) relativo alle altre Part all'interno del Setup.

d. Pan

Imposta la posizione della Part nel panorama stereo.

e. FX Mix

Parametro che consente l'impostazione del bilanciamento wet/dry dell'effetto per la Part.

Una Part con un'impostazione wet/dry pari a "100% dry" non invia alcun segnale agli effetti Master. Viceversa, con un valore di "100% wet", tutto quello che sarà possibile udire corrisponderà al segnale in uscita dagli effetti Master. Il bilanciamento ideale in realtà non esiste, dato che molto dipende dal tipo di effetto selezionato, ma per la maggior parte degli algoritmi (come ad esempio chorus e phaser), "70% dry" e "30% wet" rappresenta sicuramente un buon punto di partenza.

Per l'effetto vocoder, d'altra parte, generalmente non si ha bisogno di ascoltare il suono originale, per cui è consigliabile impostare un valore di "100% wet".

f. Low Key

Una delle differenze principali tra un buon Setup ed uno eccellente, consiste nell'assegnare Part e Beat a porzioni differenti della tastiera.

Il presente parametro determina la nota più bassa dell'intervallo di note incaricato di riprodurre la Part. Le note alla sinistra di Low Key saranno ignorate.

Per effettuare la selezione, ruotare la manopola Control o premere una nota. Se necessario, utilizzare il tasto **[octave]** per accedere all'ottava successiva.

g. High Key

Specifica la nota più alta dell'intervallo di note incaricato di riprodurre la Part. Le note alla destra di High Key saranno ignorate.

Per entrambi i parametri *High* e *Low Key* è possibile impostare una nota qualsiasi all'interno dell'intero intervallo MIDI (128 note), quindi trascendendo l'effettiva estensione della tastiera del Micron (utilizzare in questo caso il tasto **[octave]**).

Impostare il livello a zero
Specificando per una Part un livello pari a zero è possibile annullarne la riproduzione senza tuttavia rimuoverla.
Questo metodo può essere usato quando non si è certi di voler rimuovere o meno una Part.

Use As
Una delle schermate, "use as", permette di selezionare le opzioni "instrument" oppure "drum". Consultare pag.48 per maggiori informazioni al riguardo.

Effetti
Tutte le Part ed i Beat di un Setup possono utilizzare sia alcun effetto, sia un effetto condiviso (selezionabile in una delle schermate successive).

"Scavare" un buco nel range della tastiera
Gli "anarchici" della tastiera si chiederanno inevitabilmente cosa accadrebbe specificando per Low Key una nota più alta di quella scelta per High Key. Beh, in questo caso, le note comprese nell'intervallo selezionato non suoneranno, lasciando di fatto un vero e proprio "buco" nell'estensione della tastiera.

h. Transposition

Determina la trasposizione delle note, per un intervallo massimo di quattro ottave. L'impostazione non modifica comunque il valore MIDI di risposta della Part, ma solo l'intonazione di riproduzione del Programma.

i. Latch

Parametro che specifica lo status on/off di latch della Part. Il valore di default corrisponde a *non-latched* (cioè *off*).

Quando il latch è *on*, la Part continua a riprodurre i suoni anche dopo aver rilasciato la pressione dalle note della tastiera, come se si stesse premendo il pedale di sustain. Per interrompere il latch, lasciare tutte le note premute e premere una nuova nota o accordo. Per arrestare l'intera Part, selezionare una Part differente o premere un tasto di modalità.

Il latching è una funzione utile quando si ha a che fare con un numero elevato di Part (quanto meno maggiore del numero di mani!), oppure nel caso in cui le Part non possano essere allocate nelle tre ottave di estensione della tastiera del Micron. Specificando ad esempio il *latch* per il basso ed i pad, è possibile far suonare questi timbri e contemporaneamente usare entrambe le mani per eseguire una parte solista, quindi ritornare a loro nel momento in cui c'è bisogno di cambiare accordo.

Lo stesso risultato può essere ottenuto con il tasto **[latch]**. Tenendo premuto il tasto **[latch]**, è possibile mantenere una Part in sustain, anche se per questa originariamente era stato impostato uno status *off* di latch con il presente parametro.

j. Controllers

Attiva una combinazione della **(pitch)** wheel e dei cursori **(m1)** ed **(m2)** per la Part.

Può a volte capitare di voler far agire un controller solo su una singola Part. Si potrebbe ad esempio decidere di usare la **(pitch)** wheel per "piegare" le note della linea solista, oppure sfruttare il cursore **(m2)** per lo "sweep" del filtro del pad. Per assegnare in esclusiva un controller alla Part corrente, tenere premuto il tasto **[setups]** e muovere il controller. Questo non solo permetterà di abilitare il controller per la Part in oggetto, ma anche di disabilitare lo stesso controller per tutte le altre Part.

Suggerimenti sulla trasposizione

Con una tastiera compatta come quella del Micron, la trasposizione gioca un ruolo fondamentale.

Ad esempio, è possibile creare alcuni timbri particolarmente incisivi combinando Programmi a pitch regolare con altri dall'intonazione trasposta e con volume più basso.

Alcuni sintetizzatori classici del passato mixavano suoni standard con altri trasposti una quinta sopra - ma più bassi di livello.

Anche se quest'ultimo caso rasenta il sacrilegio per tutti coloro che si attengono scrupolosamente alle regole dell'armonia, potrebbe comunque essere un metodo in grado di produrre risultati altamente originali e dall'elevato impatto emotivo.

k. Knobs

Attiva una combinazione delle manopole **x**, **y** e **z** per la Part. Le funzioni assegnate ai controlli sono determinate dalle impostazioni specificate per il Programma della Part all'interno delle schermate **[programs]**.

Così come detto per i controller, è possibile assegnare in esclusiva una manopola ad una Part specifica tenendo premuto il tasto **[setups]** ed agendo sul controllo in oggetto. Questo non solo permetterà di abilitare la manopola per la Part in oggetto, ma anche di disabilitare la stessa per tutte le altre Part.

Muovendo la manopola, sul display apparirà il parametro del Programma che si sta modificando. Nel caso in cui alla stessa manopola corrispondano più Part, sul display verranno mostrate le informazioni relative ad una singola Part, ma le variazioni saranno valide anche per tutte le altre Part.

l. Pedals

Opzione che permette di assegnare il pedale di sustain e/o quello di espressione alla Part. (Default: entrambi i pedali assegnati).

m. Split?

Il comando Split consente di creare una nuova Part splittando (dividendo) l'intervallo di note della Part correntemente selezionata in base ad un punto (nota) specificato dall'utente.

Alla selezione del comando, il Micron richiederà di stabilire la nota incaricata di dividere le due Part. Per determinare il punto di split, ruotare la manopola Control, oppure premere una nota sulla tastiera. Se necessario, utilizzare il tasto **[octave]** nel caso in cui il punto di split desiderato dovesse ricadere all'esterno dell'ottava correntemente selezionata.

Alla nuova Part viene assegnata la lettera successiva a quella della Part oggetto di split. Tutte le Part successive vengono rinominate in avanti di una lettera.

n. Layer?

Con il comando Layer si può duplicare la Part corrente.

Alla nuova Part viene assegnata la lettera successiva a quella della Part corrente. Tutte le Part successive vengono rinominate in avanti di una lettera.

o. Remove?

Permette di rimuovere la Part corrente. Tutte le Part successive sono rinominate in base alla lettera della Part eliminata.

Selezionare le Part
*Per passare velocemente da una Part all'altra, tenere premuto il tasto **[setups]** e premere una delle note bianche sulla destra della tastiera, a partire dalla A (LA) al di sopra del Do centrale.*

2. Use as

Supponiamo ad esempio che si sia trovato un pattern ritmico ideale ai propri scopi, ma che il suono del rullante risulti inadeguato. La prima soluzione che si potrebbe azzardare sarebbe quella che prevede la modifica del pattern, ma ciò porterebbe a variare anche tutti gli altri Setup che sfruttano lo stesso pattern, mentre tutto quello di cui abbiamo bisogno è semplicemente "sostituire" il suono di rullante per il nostro Setup.

Per ottenere questo, selezionare il Programma per sostituire il rullante sbagliato, ed aggiungerlo al Setup come se si trattasse di una Part. Quando il Programma scelto appartiene alla categoria "*drum*" e non c'è nessun pattern ancora assegnato, sul display apparirà (dopo i parametri del pattern) l'opzione "*use as*".

Generalmente, l'opzione è impostata su "*use as instrument*", ad indicare che la Part opera normalmente come tutte le altre. Cambiando tuttavia l'impostazione in "*use as Drum A in beat*", è possibile far sì che tutti i pattern sostituiscano il Programma della Part per il corrispondente suono di batteria Drum A. Per "*use as*" si può selezionare un qualsiasi suono percussivo *A...J*. Una volta compreso che tipo di rullante adottare, è piuttosto facile sostituirlo con quello sbagliato per ottenere un pattern perfetto.

L'opzione "*use as*" non influisce soltanto sul Programma percussivo - livello, pan, ed FX mix seguiranno altresì le impostazioni della Part. Per cui, qualora il suono di rullante corrisponda a quanto desiderato ma il suo volume necessiti di qualche aggiustamento, con il comando "*use as*" sarà possibile ridurne o incrementarne l'intensità in base alle proprie esigenze. Oppure, nel caso in cui ci sia il bisogno di applicare un pò più di riverbero al solo rullante mantenendo "dry" il resto del kit, con questo comando si potrà elaborare individualmente il timbro agendo sul parametro FX mix.

3. Add?

Il comando Add appare sul display alla fine dell'elenco dei parametri, e permette di aggiungere una Part. Premendo la manopola Control quando sullo schermo è selezionata quest'opzione, si ottiene la creazione di una nuova (e vuota) Part.

Ogni nuova Part viene sempre aggiunta in coda all'ultima Part esistente. Se comunque si intende inserire una Part tra due, utilizzare la funzione di *split* o *layer*.

4. Beats

Le schermate Beat sono allocate dopo quelle della Part.

a. Rhythm

Permette di scegliere il pattern ritmico per il Beat. L'assegnazione comprenderà anche le informazioni relative ai parametri di suoni, pan, livelli etc.

Un altro valido metodo per specificare il pattern ritmico per il beat consiste nel trascinarcelo dalla modalità Rhythm. Premere il tasto **[rhythms]** per accedere alla modalità operativa corrispondente, e selezionare il pattern desiderato. Quindi, tenere premuto il tasto **[rhythms]** e premere **[setups]** per completare l'assegnazione. Questa procedura funziona anche al contrario - tenendo premuto il tasto **[setups]** e premendo **[rhythms]** si può riportare il pattern ritmico del Beat in modalità Rhythm, magari per un veloce editing dei parametri.

b. Level

Imposta il livello relativo di volume (rispetto ad altri Beat e Part) all'interno del Setup.

c. FM Mix

Parametro che determina il bilanciamento dry/wet dell'effetto per il Beat. Il valore specificato è ritenuto valido per tutti i suoni percussivi del pattern ritmico.

Se tuttavia dovesse rendersi necessario elaborare in particolare una sola percussione, utilizzare il comando "*use as*" (pag. 48).

Utilizzare più Beat per Setup

Ogni Setup può essere composto da più Beat, proprio come può avere più Part. Assegnando Beat differenti a zone diverse della tastiera (usando i parametri "low key" ed "high key" per l'impostazione degli intervalli di note), è possibile creare notevoli variazioni ritmiche in tempo reale durante l'esecuzione strumentale.

Effetti

Tutte le Part ed i Beat di un Setup possono utilizzare sia alcun effetto, sia un effetto condiviso (selezionabile in una delle schermate successive).

Selezionare i Beat

*Per passare velocemente da un beat all'altro, tenere premuto il tasto **[setups]** e premere una delle note alte sulla tastiera, a partire dall'ultimo A (La).*

Porre in mute i Beat

*Per disabilitare contemporaneamente tutti i Beat di un Setup, premere il tasto **[accomp]**. Premere nuovamente il tasto per reintrodurre i Beat in riproduzione.*

d. Low Key

Una delle differenze principali tra un buon Setup ed uno eccellente, consiste nell'assegnare Part e Beat a porzioni differenti della tastiera.

Il presente parametro determina la nota più bassa dell'intervallo di note incaricato di riprodurre il Beat. Le note alla sinistra di Low Key saranno ignorate.

Per effettuare la selezione, ruotare la manopola Control o premere una nota. Se necessario, utilizzare il tasto **[octave]** per accedere all'ottava successiva.

e. High Key

Specifica la nota più alta dell'intervallo di note incaricato di riprodurre il Beat. Le note alla destra di High Key saranno ignorate.

Per entrambi i parametri *High* e *Low Key* è possibile impostare una nota qualsiasi all'interno dell'intero intervallo MIDI (128 note), quindi trascendendo l'effettiva estensione della tastiera del Micron (utilizzare in questo caso il tasto **[octave]**).

f. Latch

Parametro che specifica lo status on/off di latch del Beat. Il valore di default corrisponde a *non-latched* (cioè *off*).

Quando il latch è *on*, il Beat continua a riprodurre i suoni anche dopo aver rilasciato la pressione dalle note della tastiera. Premendo una nota mappata (cioè assegnata) ad un diverso Beat in latch, il Beat corrente si interromperà per lasciare il posto al nuovo. Per arrestare il Beat, premere il tasto **[accomp]** o un tasto di modalità.

Il latching è una funzione utile quando si ha a che fare con un numero elevato di Part (quanto meno maggiore del numero di mani!), oppure nel caso in cui le Part non possano essere allocate nelle tre ottave di estensione della tastiera del Micron. Specificando ad esempio il *latch* per il basso ed i pad, è possibile far suonare questi timbri e contemporaneamente usare entrambe le mani per eseguire una parte solista, quindi ritornare a loro nel momento in cui c'è bisogno di cambiare accordo.

Lo stesso risultato può essere ottenuto con il tasto **[latch]**. Tenendo premuto il tasto **[latch]**, è possibile mantenere in riproduzione un Beat, anche se per questo originariamente era stato impostato uno status *off* di latch con il presente parametro.

"Scavare" un buco nel range della tastiera
Gli "anarchici" della tastiera si chiederenno inevitabilmente cosa accadrebbe specificando per Low Key una nota più alta di quella scelta per High Key. Beh, in questo caso, le note comprese nell'intervallo selezionato non suoneranno, lasciando di fatto un vero e proprio "buco" nell'estensione della tastiera.

g. Split?

Il comando Split consente di creare un nuovo Beat splittando (dividendo) l'intervallo di note della Part correntemente selezionata in base ad un punto (nota) specificato dall'utente.

Alla selezione del comando, il Micron richiederà di stabilire la nota incaricata di dividere le due Part. Per determinare il punto di split, ruotare la manopola Control o premere direttamente la nota sulla tastiera. Se necessario, utilizzare il tasto **[octave]** nel caso in cui il punto di split desiderato dovesse ricadere all'esterno dell'ottava correntemente selezionata.

Al nuovo Beat viene assegnata la lettera successiva a quella della Part oggetto di split. Tutti i Beat successivi vengono rinominati in avanti di una lettera.

h. Layer?

Con il comando Layer si può duplicare il Beat corrente.

Al nuovo Beat viene assegnata la lettera successiva a quella del Beat corrente. Tutti i Beat successivi vengono rinominati in avanti di una lettera.

i. Remove?

Permette di rimuovere il Beat corrente. Tutti i Beat successivi sono rinominati in base alla lettera del Beat eliminato.

5. Add?

Il comando Add appare sul display alla fine dell'elenco dei Beat esistenti, e permette di aggiungere un nuovo Beat. Premendo la manopola Control quando sullo schermo è selezionata quest'opzione, si ottiene la creazione di un nuovo Beat.

Ogni nuovo Beat viene sempre aggiunto in coda all'ultimo Beat esistente. Se comunque si intende inserire un Beat tra due, utilizzare la funzione di *split* o *layer*.

6. FX Balance, FX Type 1, FX Type 2

Permette di selezionare un effetto per l'elaborazione sonora del Setup oppure, ruotando la manopola Control completamente verso sinistra (o premendola due volte in rapida successione), di bypassare l'intera sezione FX.

Una volta selezionato un effetto, sul display appaiono in ordine le schermate relative ai singoli parametri.

Ogni Part e Beat è dotato di un parametro "FX mix", incaricato di controllare la quantità di segnale pulito da ruotare all'ingresso degli effetti Master. Un'impostazione pari a "100% dry" non determina alcuna elaborazione dei suoni da parte dell'effetto selezionato (il timbro cioè rimane inalterato come se l'effetto non esistesse affatto).

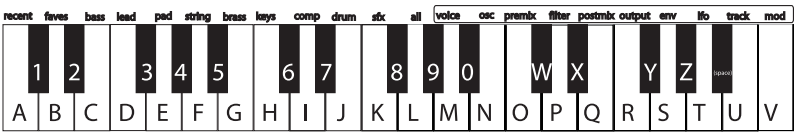
7. Clear

Il comando Clear determina la rimozione (eliminazione) di tutte le Part e di tutti i Beat dal Setup. In seguito all'operazione, il Setup rimane vuoto mantenendo tuttavia il nome assegnatogli.

8. Setup name

Poichè i Setup sono elencati alfabeticamente, la modifica dei loro nomi riveste una discreta importanza nella successiva ricerca e riconoscimento.

Ruotare la manopola Control per selezionare la posizione (1-14) oggetto di editing. Premere la manopola per entrare in modalità di edit, ed inserire la lettera desiderata ruotando la manopola o premendo una delle note sulla tastiera, la cui assegnazione può essere desunta dalla figura in basso.



Per alternare i caratteri maiuscoli a quelli minuscoli, premere la nota due volte.

Inserire e cancellare i caratteri

Per inserire uno spazio, accedere alla posizione desiderata, tenere premuta la manopola Control e ruotarla in senso orario.

Per cancellare un carattere, accedere alla posizione successiva rispetto a quella occupata dal carattere da eliminare, tenere premuta la manopola Control e ruotarla in senso antiorario.

9. Send MIDI sysex?

Con questo comando è possibile trasmettere dalla porta **(MIDI OUT)** del Micron e verso un dispositivo MIDI esterno (computer etc.), i dati relativi al Setup.

La procedura consente di effettuare copie di sicurezza o back up dei dati su un personal computer, e quindi (ad esempio) di condividerli su internet con amici o altri musicisti. Fare riferimento a pag. 107 per maggiori dettagli su cosa sia il Sysex e su come usarlo al meglio.

10. Send syx bundle?

Comando che consente la trasmissione dei dati relativi al Setup - e dei Programmi associati - ad un dispositivo MIDI esterno [sempre dalla porta **(MIDI OUT)**].

11. Delete setup?

Permette la cancellazione del Setup. Prima dell'esecuzione, il Micron richiede sempre la conferma da parte dell'utente.

12. Store a copy?

A differenza di molti altri synth, il Micron non è fornito di banchi utente predefiniti sui quali salvare i Setup, i Programmi etc. Ciò significa che la scrittura dei dati di cui sopra può essere liberamente effettuata come se si trattasse di organizzare file e cartelle su un computer.

Il comando "Store a copy" permette di creare un nuovo Setup da quello correntemente selezionato, di fatto eseguendone una copia ed assegnandogli un nome diverso. Il Setup copiato può essere perciò modificato secondo le proprie esigenze e salvato con il tasto **[store]**.

Quando si desidera creare un nuovo Setup da zero, richiamarne uno esistente che funga da base di partenza, apportare tutte le variazioni necessarie ed infine salvarlo in memoria. Prestare attenzione a salvare la copia, altrimenti si rischia di sovrascrivere accidentalmente il Setup esistente!

Salvare le variazioni!

Una volta soddisfatti delle modifiche apportate al Setup, è indispensabile eseguirne la scrittura in memoria con il tasto **[store]**, pena la perdita di tutte le variazioni allo spegnimento del Micron.

Da notare che la semplice selezione di un Setup differente non determina alcuna cancellazione delle modifiche, per cui si può liberamente premere il tasto **[setups]** e navigare tra i suoni e le impostazioni senza il rischio di veder annullati i cambi effettuati. Il Micron non scarta le modifiche se non dopo aver iniziato l'editing di un Setup differente.

Una volta soddisfatti di tutte le modifiche apportate, premere il tasto **[store]** per confermare il salvataggio del Setup in memoria.

Uscire dall'editing del Setup

Per uscire dalla modalità di editing del Setup, premere uno dei tasti intorno alla manopola Control, incluso il tasto **[setups]** una seconda volta.

6 Program

Cos'è un "Programma?"

Ogni Programma del Micron rappresenta il risultato della manipolazione sonora di un segnale da parte degli oscillatori, dei filtri e dai generatori d'inviluppo interni. L'ampia gamma di timbri di cui il Micron è fornito copre tutti i più classici suoni synth di sempre. Se si è alla ricerca di un certo "sound" ben definito già ascoltato su centinaia di dischi vintage, ci sono ottime chance di trovarlo residente all'interno della vasta collezione di preset del Micron.

Come il Micron crea il suono

Il Micron genera il suono mediante la simulazione (il cosiddetto "modeling") del comportamento di un sintetizzatore analogico. Il segnale grezzo in uscita dagli oscillatori è dapprima inviato ai filtri, e successivamente alla sezione amplificatrice.

Durante tutto il percorso è possibile modificare il segnale in più punti, per esempio applicando la modulazione, variando i segmenti dell'inviluppo oppure utilizzando gli effetti. Le opzioni sono così tante che il Micron è virtualmente in grado di creare una gamma di sonorità praticamente infinita.

Diamo ora uno sguardo più dettagliato al percorso del segnale all'interno del Micron.

Gli Oscillatori

Gli oscillatori costituiscono le fondamenta sonore del Micron. E' noto come il "suono" sia in realtà la percezione, da parte dell'orecchio umano, delle vibrazioni delle molecole dell'aria. Queste vibrazioni devono pur provenire da qualche parte, ed all'interno del Micron sono appunto generate dagli oscillatori. Variando la *frequenza* delle vibrazioni, gli oscillatori sono in grado di produrre suoni di diversa altezza (intonazione), che sono percepiti come note musicali. Regolando inoltre il tipo e la forma dell'onda sonora *(waveform)*, gli oscillatori creano gli armonici, cioè i maggiori responsabili per l'identificazione di un timbro. Ogni singola voce del Micron è provvista di tre oscillatori.

Il Pre Filter Mix

Il segnale in uscita dagli oscillatori, così come altre sorgenti sonore, è ruotato ad un mixer virtuale chiamato Pre Filter Mix, che ha il compito di convogliare ed incanalare i suoni fino all'ingresso dello stage successivo: i Filtri. Per ciascuna sorgente è possibile specificare il livello (*level*, che determina il volume), ed il bilanciamento (*balance*, che stabilisce la quantità di segnale da inviare al Filtro 1 ed al Filtro 2).

I Filtri (Filter)

Il suono generato dagli oscillatori è in realtà molto grezzo e scarno, non esattamente l'ideale per l'uso su di uno strumento musicale. Per poter quindi ottenere il suono che abbiamo in mente, è necessario attenuare (o eliminare del tutto) alcuni armonici e contemporaneamente enfatizzarne altri: per fare questo è necessario far ricorso ai Filtri.

I Filtri consentono di alterare le frequenze costituenti il segnale, e possono essere utilizzati per modificare drasticamente il suono. Uno dei parametri fondamentali di un filtro è la frequenza di taglio (*cutoff frequency*), che determina su quali armonici il filtro debba agire, e la risonanza (*resonance*), che consente di incrementare l'intensità degli armonici in prossimità della frequenza di taglio del filtro. Ogni voce del Micron è provvista di due filtri, a ciascuno dei quali è possibile assegnare fino a 18 tipi di filtri differenti, tutti dotati del proprio carattere e colore sonoro.

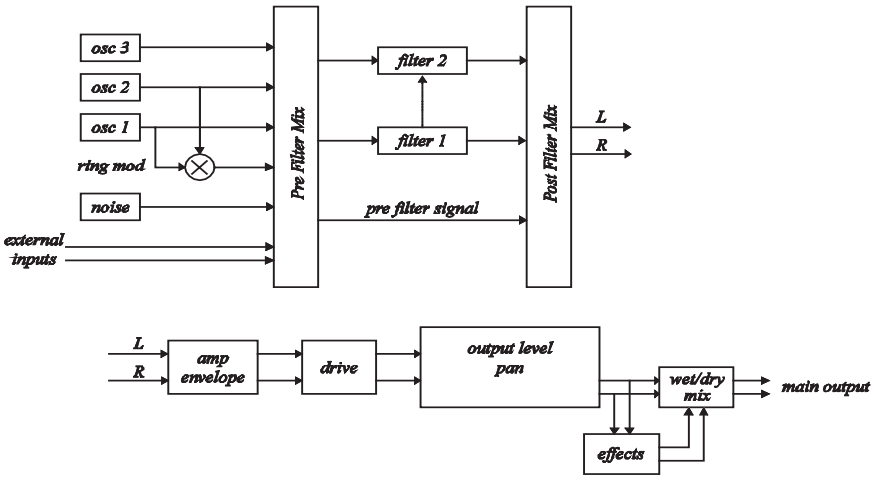
Il Post Filter Mix

Anche il segnale in uscita dai filtri ha bisogno del suo mixer virtuale, ed è qui che interviene il Post Filter Mix. Per ciascun segnale in uscita dai filtri, così come per il segnale Pre Filter, è possibile specificare il livello (*level*, cioè il volume) ed il *pan*, che determina quale percentuale del suono inviare rispettivamente al canale sinistro ed al canale destro dell'uscita audio stereo.

Uscita (Output)

Il percorso del segnale è quasi giunto al termine, ma rimane ancora una tappa importantissima da completare. Nello stage Output, il Micron permette di applicare un *effetto Drive,* che consente di "spingere" ulteriormente il suono elaborandone la forma d'onda mediante il compressore, il distorsore ed altri tipi di effetti. E' anche possibile impostare il volume generale del suono, così come la quantità di segnale audio da inviare al processore di effetti interno del Micron.

Percorso del segnale audio



Modulation

Anche se a questo punto si potrebbe pensare che la produzione del suono sia solo questione di configurare correttamente i parametri dell'oscillatore, dei filtri, del mixer e quindi di premere un tasto...beh, le cose non stanno esattamente così! E' pur vero che è possibile disegnare discreti stumenti applicando questo concetto, ma quello che in realtà fa la differenza tra un buon suono ed un suono veramente eccezionale è la chance di poter modificare qualcuno dei parametri sopra descritti mentre la nota è in riproduzione, cioè in tempo reale. L'unico problema è che, se somigliate un pochino a noi della Alesis, avete solo due mani, e sicuramente almeno una di queste è già impegnata nella pressione della suddetta nota. Fortunatamente, il Micron è in grado di prestarvi una mano. Anzi, veramente dodici.

Il Micron permette di impostare fino a dodici *modulation route*, ciascuna delle quali rappresenta una connessione virtuale tra alcune sorgenti fisiche o internamente generate ed alcuni parametri del Programma. Fondamentalmente, una *mod route* impartisce al synth le informazioni necessarie per poter "afferrare" una nota e modificarne alcune caratteristiche, il tutto mentre la nota è in riproduzione. Anche se è possibile utilizzare per le mod route diversi tipi di sorgente, i tipi più comuni di manipolazione timbrica sono attuati mediante l'uso degli LFO (Low Frequency Oscillator) e delle envelope (inviluppi).

Gli LFO

LFO è l'acronimo di Low Frequency Oscillator (Oscillatore a Bassa Frequenza). A differenza degli oscillatori normali, gli LFO sono stati pensati con il preciso scopo non di produrre un certo suono, ma di modificare i parametri del Programma in base ad un determinato pattern in loop. Supponiamo per esempio di aver bisogno di aggiungere del vibrato ad un suono, che comporterebbe quindi una rapida variazione del pitch verso l'alto ed il basso ad intervalli di tempo regolari. In questo caso, l'LFO può assolvere perfettamente al compito: è sufficiente collegare l'LFO al parametro Pitch ed il gioco è fatto. Ogni singola voce del Micron è dotata di due LFO.

Le Envelope

Quando si preme la nota di un pianoforte, la prima cosa che si avverte è ovviamente l'energia sonora sprigionata dal martelletto che colpisce la corda, seguita subito dopo da un decremento del livello fin tanto che si mantiene premuto il tasto, e dalla (quasi) immediata interruzione del suono non appena si rilascia la nota ed il damper cala sulla corda del pianoforte. I designer dei sintetizzatori moderni sono riusciti a simulare questo tipo di comportamento naturale con le *envelope ADSR*.

ADSR è l'acronimo di "Attack, Decay, Sustain, Release" (cioè attacco, decadimento, sostegno e rilascio), che rappresentano le quattro fasi attraverso le quali il suono passa durante la vita di una nota. Dato che le più importanti applicazioni delle envelope riguardano il controllo dell'intensità (volume) del suono, il Micron è stato dotato di una envelope specificatamente disegnata per assolvere a tale compito: la *amp envelope*.

Le envelope sono utili comunque per tutte le mod route, poichè possono essere virtualmente collegate a qualsiasi parametro di Programma modulabile. Ogni singola voce del Micron è provvista di tre envelope. "Env 1" è la *amp envelope*; "Env 2" la *filter envelope*; "Env 3" la *pitch/modulation envelope*.

Assegnazione delle envelope
Le envelope influiscono sui parametri in base alla mod route assegnata.

Riprodurre i Programmi

Premere il tasto **[programs]** per accedere alla modalità Program. Rilasciare il tasto **[programs]** e ruotare la manopola Control per navigare tra i Programmi - prima per categorie e quindi, dopo aver raggiunto l'ultimo Programma dell'ultima categoria, ripetendo tutto il giro ma stavolta passando da un suono all'altro in base all'ordine alfabetico dei preset.

Per passare velocemente da una categoria all'altra, tenere premuto il tasto **[programs]** e premere una delle note bianche sulla tastiera corrispondenti al nome della categoria desiderata. (I nomi sono stampati al di sopra dei tasti).

La categoria "*recent*" è generata automaticamente in base agli ultimi Programmi selezionati, mentre la categoria "*faves*" (preferiti) può essere impostata dall'utente, così come descritto più avanti nel manuale.

Editing dei Programmi

1. Revert-to-stored? / Unrevert-to-edited?

Con questo comando è possibile annullare le ultime modifiche apportate al Programma. Premere la manopola Control per richiamare lo status pre-editing.

Premendo la manopola una seconda volta si può viceversa annullare l'operazione di *revert*, e ripristinare le modifiche apportate (comando *unrevert*).

Utilizzando le operazioni *revert* ed *unrevert* è possibile in pratica comparare ogni singola modifica con lo status originale, ed annullare eventualmente le operazioni ritenute insoddisfacenti. Una volta ottenuto il risultato definitivo, premere il tasto **[store]** per salvare definitivamente il Programma in memoria.

2. Add to Faves? / Remove Fave?

Premere la manopola Control per entrare in modalità di edit. Una volta giunti in questa pagina, premere nuovamente la manopola Control per aggiungere il Programma corrente all'elenco dei preferiti ("favorites", abbreviato in *"faves"*). L'inserimento di un Programma nei preferiti ne permette la selezione rapida mediante l'accesso alla categoria *faves*.

Per rimuovere un Programma dalla categoria *faves*, selezionare il timbro nella suddetta categoria (vedere cella a lato), e quindi entrare in modalità di edit premendo la manopola Control. Sul display apparirà la prima opzione "Remove fave?". Premere la manopola Control per confermare la rimozione del Programma dalla categoria.

Accesso ai Programmi preferiti
Tenere premuto il tasto ***[programs]*** *e premere la nota D (Re; distinta dalla stringa di testo "faves") per accedere ai Programmi della categoria "faves" (Preferiti).*

3. Send to setup?

Premendo la manopola Control quando sul display è visualizzata questa opzione si accede alla modalità **[setups]**, che consente di rendere il Programma corrente una Part nell'ultimo Setup selezionato.

Un qualunque Setup esistente è già fornito di una o più Part, per cui il Micron dà in questo caso all'utente la possibilità di aggiungere il Programma al Setup in uno dei seguenti modi:

1. ***send to part***. La Part del Setup viene sostituita dal Programma corrente. I valori dei parametri di *level*, *effect mix*, *key range* e *latch* rimangono tuttavia immutati. Consultare la cella nella colonna nella pagina a lato per maggiori dettagli sulla riassegnazione delle lettere alle Part.

Il comando ***send to setup*** *permette soltanto di assegnare il Programma oggetto di editing al Setup corrente. Se quest'ultimo non dovesse corrispondere a quello al quale si desidera assegnare il Programma, sarà necessario uscire dalla modalità edit, scegliere il Setup, tornare in modalità edit Programma e procedere con l'assegnazione.*

2. ***layer***. La Part esistente del Setup viene duplicata, creando una nuova Part. Quest'ultima utilizzerà il Programma corrente, ma manterrà i valori di *level*, *effect mix* etc. della Part originale. Consultare la cella nella colonna a lato per maggiori informazioni sulla riassegnazione delle lettere.

3. ***split low***. La Part esistente del Setup viene splittata in due a partire da una determinata nota.

Per quest'ultima opzione, il Micron richiede all'utente di definire la nota di split. La successiva esecuzione del comando determina così l'assegnazione del Programma allo split di sinistra, con il risultato che tutte le note *alla sinistra* del punto di split riprodurranno il nuovo Programma e fino alla nota *low key* assegnata alla Part. Le note invece *alla destra* del punto di split (inclusa questa), useranno la Part esistente del Setup.

Alla nuova Part viene assegnata la lettera successiva a quella oggetto di split. Se ad esempio un Setup è composto dalle Part A, B, C e D, e si decide di splittare la Part B, alla nuova Part verrà assegnata la lettera C, mentre le Part successive saranno rinominate in avanti di una lettera (la C diventerà D; la D diventerà E, etc.).

Per selezionare il punto di split, ruotare la manopola Control, oppure premere una nota sulla tastiera. Se necessario, utilizzare il tasto **[octave]** nel caso in cui il punto di split desiderato dovesse ricadere all'esterno dell'ottava correntemente selezionata.

4. ***split high***. Opzione simile alla split low, ed anche in questo caso il Micron richiede la scelta del punto di split. Il Programma è quindi inviato allo split di destra (invece che a quello di sinistra). Il risultato è che tutte le note *alla destra* del punto di split riprodurranno il nuovo Programma e fino alla nota *high key* assegnata alla Part. Le note invece *alla sinistra* del punto di split (inclusa questa), useranno la Part esistente del Setup.

Per selezionare il punto di split, ruotare la manopola Control, oppure premere una nota sulla tastiera. Se necessario, utilizzare il tasto **[octave]** nel caso in cui il punto di split desiderato dovesse ricadere all'esterno dell'ottava correntemente selezionata.

5. ***add part***. Opzione che consente di aggiungere il Programma come una nuova Part sull'intera estensione della tastiera, con i parametri automaticamente reinizializzati sui rispettivi valori di default.

Come cambiano le lettere delle Part in base alla scelta delle opzioni "layer", "split low" e "split high"
In seguito alle operazioni di layer o split, alla nuova Part viene assegnata la lettera successiva a quella della Part splittata. Tutte le lettere che seguono sono rinominate in avanti di una unità.

Consideriamo ad esempio un Setup con quattro Part:

A
B
C
D

Splittando ulteriormente la Part B otterremo:

A
B *(low split di B)*
C *(high split di B)*
D *(la vecchia Part C)*
E *(la vecchia Part D)*

4. Start new setup?

Opzione che permette di creare un nuovo Setup, al quale viene assegnato lo stesso nome del Programma oggetto di editing ma preceduto dal simbolo matematico "+" (esempio: "+Repeater" se il Programma si chiama "Repeater"). Qualora in memoria dovesse essere già presente un nome del genere (cioè "+Repeater"), il Micron inserirà un numero alla fine della stringa (esempio: "+Repeater2). Al completamento dell'operazione, il tasto **[programs]** si spegne, ed il Micron torna in modalità Setup.

Se si è scelto di non creare un nuovo Setup, si rimane in modalità Program. Ruotando ulteriormente la manopola Control in senso orario è possibile accedere agli altri parametri del Programma, e cioè:

5. Parametri Voice

Polyphony
monophonic
Riproduzione di una sola nota per volta
polyphonic
Riproduzione di fino ad otto note simultaneamente

Unison
one voice/note
Le voci del Micron sono distribuite equamente tra le otto note premute
two voices/note
Ogni nota triggera due voci, per cui la polifonia è in questo caso dimezzata
four voices/note
Ogni nota triggera quattro voci, per cui la polifonia è in questo caso ridotta a due sole note
all voices/note
Riduce il Micron alla modalità monofonica, dato che tutte ed otto le voci sono assegnate ad una singola nota

UsnDetune
Seleziona l'intervallo di note per il *detune* (scordatura) delle voci in unisono. Con un valore maggiore si ottiene un suono più corposo ma allo stesso tempo più fuori intonazione

Nota: quando il parametro Unison è regolato su *one voice/note*, l'impostazione di UsnDetune è ignorata.

Mappare le manopole (x/y/z)
*Alle manopole **x**, **y** e **z** si può assegnare un qualsiasi parametro. Per fare ciò, richiamare il parametro sullo schermo, tenere premuta la manopola Control ed agire sul controller al quale si intende assegnare il parametro.*

Accesso veloce all'editing
*Per passare rapidamente alla categoria **voice**, tenere premuto il tasto **[programs]** e premere la nota della tastiera distinta dalla stringa di testo "voice".*

Portamento
Imposta la quantità di “glide” tra le note:
off
Nessun portamento.
legato only
Il portamento è applicato solo nel caso in cui si prema la seconda nota quando la prima è ancora abbassata.
always
Il portamento è sempre applicato, anche qualora non si verifichi alcuna sovrapposizione di note premute.

PortaType
Specifica il tipo di portamento.
fixed
La durata del portamento (cioè del passaggio graduale tra due note) è fissa, a prescindere dalla loro distanza in frequenza.
scaled
Con questa opzione, il parametro PortaTime determina la quantità di tempo impiegata dall’effetto di “glide” per coprire un’intera ottava.
gliss fixed
Identico all’opzione *fixed*, ma con un tipo di *glide* cromatico (Do, Do#, Re etc.) piuttosto che graduale.
gliss scaled
Identico a *scaled*, ma con un tipo di *glide* cromatico (Do, Do#, Re etc.) piuttosto che graduale.

PortaTime
Determina il tempo di base per l’effetto di portamento tra le note.

Pitch Wheel
Quando impostato su *bend all notes*, il movimento della pitch wheel determina il bending di tutte le voci in riproduzione, incluse quelle mantenute in sustain dal pedale **(sust pedal)** o in fase di rilascio.

Con l’opzione *bend held notes*, il bending con la pitch wheel è applicato solo alle voci che al momento risultano premute.

AnlgDrft
Imposta la quantità di simulazione dell'analog drift (instabilità analogica), fino ad un massimo del 100%.

I sintetizzatori analogici del passato erano dotati di circuiti che creavano leggere sfalsature d'intonazione temporali. Aggiungendo un tocco di *analog drift* è possibile incrementare il realismo analogico del Micron.

Osc Sync
Stabilisce la sincronia reciproca degli oscillatori.
off
Gli oscillatori agiscono in maniera indipendente uno dall'altro.
hard 2 to 1
L'hard sync resetta l'oscillatore 2 all'inizio della sua forma d'onda nel momento in cui l'oscillatore 1 raggiunge l'inizio della sua waveform. Questo ha l'effetto di forzare la frequenza fondamentale dell'oscillatore 1 sull'oscillatore 2, un tipo di comportamento che cioè riporta l'oscillatore *slave* a zero in base alla frequenza di quello *master*, il che consente di ottenere un timbro piuttosto aspro, anche con waveform del tipo sinusoidale.
hard 2+3 to 1
Gli oscillatori 2 e 3 sono forzati in "hard sync" sull'oscillatore 1.
soft 2 to 1
Ogni volta che l'oscillatore 1 inizia il ciclo, l'oscillatore 2 inverte la sua direzione. L'onda risultante è sprovvista di picchi del tipo hard sync, ma è invece distinta da un mix di armonici dotati di interessanti proprietà timbriche.
soft 2+3 to 1
Gli oscillatori 2 e 3 sono forzati in "soft sync" sull'oscillatore 1.

FM Amount
La FM, ovvero la *Frequency Modulation* (modulazione di frequenza) permette di utilizzare un oscillatore per il controllo di un altro. Il parametro consente di specificare la percentuale in base alla quale la frequenza dell'oscillatore *target* debba essere influenzata dalla forma d'onda dell'oscillatore *master*.

FM Type

A. Linear FM types

lin 2 > 1

L'oscillatore 2 è aggiunto alla fase dell'oscillatore 1. La Linear FM è lo stile utilizzato dai sintetizzatori basati sulla modulazione di frequenza. Modulando una forma d'onda sinusoidale insieme ad un'altra, una waveform ad alta frequenza è capace di produrre una fondamentale con una vasta gamma di armonici, che può essere sfruttata per la riproduzione di molti strumenti musicali.

lin 2+3 > 1

Gli oscillatori 2 e 3 sono aggiunti alla fase dell'oscillatore 1.

lin 3 > 2 >1

L'oscillatore 3 è aggiunto alla fase dell'oscillatore 2. La forma d'onda risultante è successivamente sommata alla fase dell'oscillatore 1.

Con la Linear FM, il parametro *FM Amount* controlla la "modulation index". Un livello del 100% corrisponde ad un index pari a 32.

B. Exponential FM types

exp 2 > 1

L'oscillatore 2 modula il pitch dell'oscillatore 1.

exp 3 > 2 >1

L'oscillatore 3 modula il pitch dell'oscillatore 2. La forma d'onda risultante modula successivamente il pitch dell'oscillatore 1.

Con la Exponential FM, il parametro *FM Amount* controlla l'intervallo di modulazione del pitch. Un livello del 100% permette di "guidare" il pitch verso il registro grave ed acuto fino ad un massimo di sei ottave piene.

6. Parametri Oscillatore

I parametri descritti a seguire si ripetono sul display per ognuno dei tre oscillatori del Micron.

Waveform
sine
Forma d'onda sinusoidale, distinta da un suono puro e morbido
tri/saw
Onda triangolare, a dente di sega e tutto ciò che si trova in mezzo. Una waveform triangolare ha un timbro più corposo di una sinusoidale, mentre una forma d'onda a dente di sega è dotata di un carattere più aspro.
pulse
Armonicamente, la forma d'onda più ricca delle tre, che può spaziare da una wave ricca del tipo quadrata ad una più nasale e peculiare.

Waveshape
Parametro che consente di "piegare" la forma d'onda.

Per le waveform *sine*, una shape pari a 0 produce un tono puro. Incrementando la shape è possibile deformare la sinusoide aggiungendo armonici.

Per le waveform *tri/sine*, una shape pari a 0 produce una forma d'onda triangolare. Modificando gradualmente la shape, l'onda si "appoggia" verso sinistra o destra, fino a giungere ad una figura del tipo a dente di sega con la punta in basso (-100%) o in alto (+100%).

Per la waveform pulse, il parametro shape gestisce l'ampiezza dell'impulso. Una shape pari a 0 produce una forma d'onda quadra. Decrementando o incrementando la shape è possibile rendere la waveform rispettivamente più sottile o corposa.

Octave
Parametro che consente di trasporre il pitch verso il registro grave o acuto per un intervallo massimo di +/- tre ottave.

Accesso veloce all'editing
Per passare rapidamente alla categoria ***oscillator,*** *tenere premuto il tasto* ***[programs]*** *e premere la nota della tastiera distinta dalla stringa di testo "osc".*

Transpose
Permette di trasporre il pitch verso il registro grave o acuto per un intervallo massimo di +/- sette semitoni.

Pitch
Traspone il pitch (intonazione) verso il registro grave o acuto per un intervallo massimo di +/- 99 cent.

PWhlRange
Imposta l'intervallo per la pitch wheel, da 0 semitoni (off) e fino a +/- 12 semitoni (cioè un'intera ottava).

7. Parametri Pre-filter

Prima di giungere ai filtri, i suoni sono mixati tra loro nella sezione pre-filter. I parametri di questo stage permettono di specificare sia i livelli degli oscillatori e di ring modulation, noise e sorgenti audio esterne, sia i livelli di mandata al filtro 1 ed al filtro 2.

Il noise, ad esempio, può essere del tipo *white* o *pink*. Il white noise è distinto da uno spettro di frequenze con lo stesso grado d'intensità, che ricorda molto da vicino un fruscio con preponderanza di frequenze acute. Nel pink noise, d'altro canto, le frequenze acute sono invece ridotte di livello per produrre un suono più compatto su tutto lo spettro armonico. Se il white noise suona più come un "hiss", il pink noise somiglia molto più ad un ruggito o un'onda marina.

Il white noise perciò è più adatto a suoni percussivi, mentre le caratteristiche sonore del pink, più gradevoli all'orecchio umano, lo rendono l'ideale per timbri sonori dotati di pitch.

Accesso veloce all'editing
Per passare rapidamente alla categoria pre-filter mix, tenere premuto il tasto ***[programs]*** *e premere la nota della tastiera distinta dalla stringa di testo "premix".*

8. Parametri dei Filtri

Ognuno dei due filtri è dotato dei seguenti parametri impostabili dall'utente:

Type
Consente la selezione del tipo di filtro da applicare, e cioè:

bypass
Nessun filtro. E' l'impostazione da utilizzare per comparare un suono filtrato ad uno non-filtrato.

lowpass ob_2pole
Modellato su un filtro passa-bassi di un classico synth/expander del passato.

lowpass tb_3pole
Modellato sul filtro passa-bassi presente su un piccolo bass synth color argento, il cui suono è stato usato su moltissimi brani di musica elettronica.

lowpass mg_4pole
Tipo di filtro modellato su quelli in dotazione ai più famosi sintetizzatori mono analogici mai costruiti. Provvisto di una curva di taglio piuttosto accentuata ed una profonda risonanza, è il maggior responsabile dei famosi ed incredibilmente corposi suoni "fat" che è possibile ascoltare su tutti i dischi vintage. Valori alti di risonanza determinano un'auto-oscillazione del filtro.

lowpass rp_4pole
Modellato sui filtri integrati nei sintetizzatori semi-modulari. Permette di ottenere la distorsione del segnale (clip) con un livello d'ingresso elevato.

lowpass jp_4pole
Modellato sul filtro passa-bassi di un popolare synth ad otto voci, noto per il suo chassis colorato e la versatilità dei suoni.

lowpass al_8pole
Unicamente presente sul Micron. Gli otto poli consentono al filtro una curva di taglio estremamente ripida.

bandpass ob_2pol
Modellato sull'uscita passa-banda di un filtro ob multi-mode.

bandpass al_6pol
Unicamente presente sul Micron. Tipo di filtro dalla sonorità simile a quella ottenibile con la versione *ob bandpass*, ma con un comportamento più estremo.

Accesso veloce all'editing
Per passare rapidamente alla categoria filter, tenere premuto il tasto ***[programs]*** *e premere la nota della tastiera distinta dalla stringa di testo "filter".*

bandpass 8vedual
Doppio filtro unicamente presente sul Micron, del tipo passa-banda a due poli con un intervallo di un'ottava.

bandpass bndlimit
Filtro unicamente presente sul Micron, composto da un filtro a 2 poli passa-alti ed uno a due poli passa-bassi collegati in serie, ed in grado di limitare le frequenze comprese all'interno dell'intervallo di banda. In questo caso, il controllo di risonanza determina la larghezza di banda (bandwidth).

highpass ob_2pol
Modellato sull'uscita passa-alti di un filtro ob multi-mode.

highpass ob_4pol
Filtro passa-alti a quattro poli, unicamente presente sul Micron.

vocal formant 1
Filtro unicamente presente sul Micron. I filtri Formant sono modellati sul carattere della voce umana. Questa versione a tre bande (tre filtri passa-banda) simula le vocali "a" ed "o".

vocal formant 2
Filtro unicamente presente sul Micron, del tipo Formant a tre bande che permette di simulare le vocali "o" ed "e".

vocal formant 3
Filtro unicamente presente sul Micron, del tipo Formant a cinque bande che consente di idealizzare i tratti tipici della voce umana.

comb 1 - 4
Filtro unicamente presente sul Micron. Il comb filter genera picchi multipli di risonanza e notch non armonicamente relazionati tra loro.

phase warp
Filtro unicamente presente sul Micron, basato su un effetto phaser analogico, e che prevede l'utilizzo di otto filtri all-pass in serie per la creazione di quattro notch armonicamente relazionati nella risposta in frequenza.

Freq (frequency)
Consente l'impostazione della frequenza d'intervento.

Res (resonance)
Permette di incrementare la regione intorno a quella di taglio del filtro. Con impostazioni estreme di risonanza è possibile far "fischiare" il filtro o farlo auto-oscillare.

Keytrk (Key tracking)
Questo parametro consente di specificare il modo con il quale il filtro segue, o "rincorre", le note sulla tastiera. Con un'impostazione pari a 0, la frequenza del filtro rimane costante a prescindere dalla nota premuta. Specificando un valore pari a +100 invece, il filtro segue uniformemente la tastiera e, con un valore di risonanza adeguato, può addirittura essere suonato come un oscillatore. Valori negativi del parametro permettono di rendere il suono più cupo man mano che si premono le note verso destra (cioè verso il registro acuto).

EnvAmt (Envelope amount)
Questo parametro determina quanto la frequenza del filtro debba essere influenzata dall'inviluppo del filtro (filter envelope) Valori negativi consentono di utilizzare envelope invertite.

Il filtro 2 è inoltre fornito dei seguenti parametri aggiuntivi:

Offset
Absolute
Opzione con la quale viene applicata l'impostazione assoluta di frequenza specificata per il filtro 2.

Offset
Il valore di frequenza assegnato al filtro 2 è strettamente relazionato a quello stabilito per il filtro 1. Tale valore incrementa e diminuisce automaticamente in base alle variazioni apportate al filtro 1.

Mappare le manopole (x/y/z)
*Alle manopole **x**, **y** e **z** si può assegnare un qualsiasi parametro. Per fare ciò, richiamare il parametro sullo schermo, tenere premuta la manopola Control ed agire sul controller al quale si intende assegnare il parametro.*

9. Parametri Post-filter mix

I parametri della sezione post-filter mix permettono l'impostazione dei livelli di mix e del pan per i filtri 1, 2 e per il pre-filter.

Altri parametri aggiuntivi sono:

Preflt Src (Pre-filter Source)
I segnali in uscita dagli oscillatori, così come quelli di altre sorgenti, sono ruotati ad una console virtuale chiamata Pre Filter Mix, il cui scopo è quello di combinare i suoni prima di inviarli allo stage successivo, cioè quello dei filtri. Per ciascuna sorgente, l'utente può specificarne il livello (cioè il volume relativo) ed il bilanciamento, ovvero la quantità di segnale da ruotare a ciascun filtro.

Flt 1 Sign (Filter 1 Polarity)
Selezionare l'opzione di polarità *positive* qualora si intenda sommare il segnale del filtro 1 a quello del filtro 2, oppure la polarità *negative* se invece si intende metterli in controfase per creare picchi e *notch* a varie frequenze.

Accesso veloce all'editing
*Per passare rapidamente alla categoria post-filter mix, tenere premuto il tasto **[programs]** e premere la nota della tastiera distinta dalla stringa di testo "post-mix".*

10. Output

Drive Type
Consente la scelta tra *bypass* (con il quale il segnale passa inalterato senza l'intervento di alcun effetto) e *compressor*, *rms limiter*, *overdrive*, *distortion*, *tube amp* e *fuzz pedal*.

Drive Level
Imposta la quantità di drive, per un intervallo compreso tra 0 e 100%.

Prgrm Level (Program Level)
Questo semplice - ma importantissimo - parametro determina il volume relativo del Programma. Con un valore pari a 0, il Programma è posto in *mute* (nessun suono in uscita), mentre con il 100% l'intensità è al massimo. E' il primo parametro su cui agire quando si avvertono i primi segnali di *clipping* (distorsione), e quello che consente di specificare per tutti i Programmi lo stesso volume, a prescindere quindi dalle impostazioni di filtro, oscillatori e mixer.

FM Mix (Effects Mix)
Imposta il bilanciamento wet/dry per l'elaborazione del segnale audio, con un intervallo di valori compreso tra 0 e 100%.

FX Balance (Effects Balance)
Regola il bilanciamento di volume tra i due processori di effetti del Micron.

FX1 Type (Effects 1 Type)
Permette di scegliere tra *bypass* (nessun effetto) e gli algoritmi integrati per l'elaborazione del pitch (*chorus*, *theta flanger*, *thru flanger*, *super phaser*, *string phaser* e *40-band vocoder*).

FX1 Param (Effects 1 Parameters)
Consente l'impostazione dei parametri per l'effetto FX1 Type scelto. Le schermate dipendono dal tipo di algoritmo selezionato.

FX2 Type (Effects 1 Type)
Permette di scegliere tra *bypass* (nessun effetto) e gli algoritmi integrati di delay (*mono delay*, *stereo delay*, *split L/R delay*, *hall reverb*, *plate reverb* e *room reverb*).

FX2 Param (Effects 1 Parameters)
Consente l'impostazione dei parametri per l'effetto FX2 Type scelto. Le schermate dipendono dal tipo di algoritmo selezionato.

Accesso veloce all'editing
Per passare rapidamente alla categoria output, tenere premuto il tasto ***[programs]*** *e premere la nota della tastiera distinta dalla stringa di testo "output".*

Due moduli Effetti
Il Micron è stato fornito di due processori di effetti indipendenti, per cui è possibile scegliere un algoritmo di elaborazione per ciascuna unità FX.

L'unità FX1 contiene effetti per l'elaborazione del pitch, come ad esempio chorus, flanger, phaser e vocoder a 40-bande.

L'unità FX2 invece può essere usata per aggiungere effetti di ambiente, come delay e riverberi.

Maggiori dettagli sugli algoritmi possono essere desunti nelle pagine che seguono.

Effetti FX1

Il processore di effetti FX1 è dotato di sei algoritmi per l'elaborazione del pitch, e cioè:

Chorus
L'effetto di chorus sfrutta un LFO per la modulazione del pitch del segnale in ingresso, che viene in seguito abbinato al suono *dry* (cioè non elaborato). Utilizzato con parsimonia, consente di ricreare la sensazione di più strumenti riprodotti all'unisono. Impostazioni più accentuate di Feedback e Depth permettono di ottenere maggior "movimento" sonoro.

A. **Feedback**
Parametro che determina la quantità di segnale in uscita dal chorus da reinviare nuovamente all'ingresso dell'effetto per un maggiore impatto sonoro.
Range: **0 - 100%**

B. **Manual Delay**
Parametro che rappresenta il tempo base di delay modulato dall'LFO per creare l'effetto flange, e determina le frequenze notch ed i picchi.
Range: **0 - 100%**

C. **LFO Rate**
Parametro che determina il rate (cioè la velocità) dell'LFO (Oscillatore a Bassa Frequenza).
Range: **0.010Hz - 4.800Hz, oppure da 1/16 a 16 abilitando il parametro Tempo Sync**

D. **LFO Depth**
Parametro che stabilisce l'intensità della modulazione indotta dall'LFO. Con un valore pari allo 0%, l'LFO non influisce minimamente sulle frequenze notch dei filtri.
Range: **0 - 100%**

E. **LFO Shape**
Parametro che permette la selezione tra i due tipi di forma d'onda da utilizzare per l'LFO.
Range: **sine wave, triangle wave**

F. **LFO Tempo Sync**
Parametro che permette di stabilire se il rate dell'LFO debba essere sincronizzato al Tempo del Micron. Se si seleziona "*follow tempo*", il parametro LFO Rate è indicato sul display come un valore multiplo del tempo.
Range: **fixed rate, follow tempo**

Theta Flanger

Il Theta Flanger è un effetto che combina il phaser ed il flanger. Il segnale in ingresso è filtrato dapprima da un phaser a 32 stage, e quindi inviato al flanger. Il risultato è un timbro piuttosto musicale ed interessante.

A. **Feedback**
Parametro che determina la quantità di segnale in uscita dal flanger da reinviare nuovamente all'ingresso dell'effetto per un maggiore impatto sonoro.
Range: **da -100% a 0 a +100%**

B. **Manual Delay**
Parametro che rappresenta il tempo base di delay modulato dall'LFO per creare l'effetto flange, e determina le frequenze notch ed i picchi.
Range: **0 - 100%**

C. **LFO Rate**
Parametro che determina il rate (cioè la velocità) dell'LFO (Oscillatore a Bassa Frequenza).
Range: **0.010Hz - 4.800Hz, oppure da 1/16 a 16 abilitando il parametro Tempo Sync**

D. **LFO Depth**
Parametro che stabilisce l'intensità della modulazione indotta dall'LFO. Con un valore pari allo 0%, l'LFO non influisce minimamente sulle frequenze notch dei filtri.
Range: **0 - 100%**

E. **LFO Shape**
Parametro che permette la selezione tra i due tipi di forma d'onda da utilizzare per l'LFO.
Range: **sine wave, triangle wave**

F. **LFO Tempo Sync**
Parametro che permette di stabilire se il rate dell'LFO debba essere sincronizzato al Tempo del Micron. Se si seleziona l'opzione "*follow tempo*", il parametro LFO Rate è indicato sul display come un valore multiplo del tempo.
Range: **fixed rate, follow tempo**

Thru Zero Flanger

Effetto che utilizza due linee di delay (per canali stereo) per simulare il comportamento dei classici effetti di flange prodotti mediante l'uso di due registratori analogici a bobine. Dato che le due linee di ritardo sono in costante movimento, il tempo di delay può ricadere anche al di sotto dello zero diventando perciò negativo. Questo consente di ottenere una sonorità originale ed unica, altrimenti impossibile da emulare con un flanger standard con linea di delay singola.

A. **Feedback**
Parametro che determina la quantità di segnale in uscita dal flanger da reinviare nuovamente all'ingresso dell'effetto per un maggiore impatto sonoro.
Range: **da -100% a 0 a +100%**

B. **Manual Delay**
Parametro che rappresenta il tempo base di delay modulato dall'LFO per creare l'effetto flange, e determina le frequenze notch ed i picchi.
Range: **0 - 100%**

C. **LFO Rate**
Parametro che determina il rate (cioè la velocità) dell'LFO (Oscillatore a Bassa Frequenza).
Range: **0.010Hz - 4.800Hz, oppure da 1/16 a 16 abilitando il parametro Tempo Sync**

D. **LFO Depth**
Parametro che stabilisce l'intensità della modulazione indotta dall'LFO. Con un valore pari allo 0%, l'LFO non influisce minimamente sulle frequenze notch dei filtri.
Range: **0 - 100%**

E. **LFO Shape**
Parametro che permette la selezione tra i due tipi di forma d'onda da utilizzare per l'LFO.
Range: **sine wave, triangle wave**

F. **Tempo Sync**
Parametro che permette di stabilire se il rate dell'LFO debba essere sincronizzato al Tempo del sistema. Se si seleziona l'opzione "*follow tempo*", il parametro LFO Rate è indicato sul display come un valore multiplo del tempo.
Range: **fixed rate, follow tempo**

Super Phaser

I classici effetti di phaser sono composti da più filtri "all-pass" in serie che permettono di creare "notch" o profonde nicchie nello spettro armonico. Le frequenze dei filtri sono generalmente modulate da un LFO per poter ottenere un suono piuttosto dinamico. Il Super Phaser è basato su questo tipo di struttura, ma consente tuttavia di poter liberamente selezionare da 4 a 64 filtri all-pass per una più ampia scelta timbrica.

A. **Feedback**
Parametro che determina la quantità di segnale in uscita dal Phaser da reinviare nuovamente all'ingresso dell'effetto per un maggiore impatto sonoro.
Range: **da -100% a 0 a +100%**

B. **Notch Frequency**
Parametro che permette di specificare la frequenza per il primo notch (quello grave), non influenzabile dalla modulazione dell'LFO.
Range: **0 - 100%**

C. **LFO Rate**
Parametro che determina il rate (cioè la velocità) dell'LFO (Oscillatore a Bassa Frequenza).
Range: **0.010Hz - 4.800Hz, oppure da 1/16 a 16 abilitando il parametro Tempo Sync**

D. **LFO Depth**
Parametro che stabilisce l'intensità della modulazione indotta dall'LFO. Con un valore pari allo 0%, l'LFO non influisce minimamente sulle frequenze notch dei filtri.
Range: **0 - 100%**

E. **LFO Shape**
Parametro che permette la selezione tra i due tipi di forma d'onda da utilizzare per l'LFO.
Range: **sine wave, triangle wave**

F. **Stages**
Parametro che consente di specificare quanti filtri all-pass (e di conseguenza notch) utilizzare per il Super Phaser.
Range: **4, 8, 16, 32, 48, 64**

G. **Tempo Sync**
Parametro che permette di stabilire se il rate dell'LFO debba essere sincronizzato al Tempo del Micron. Se si sceglie "*follow tempo*", il parametro LFO Rate è indicato sul display come un valore multiplo del tempo.
Range: **fixed rate, follow tempo**

String Phaser

Effetto basato sui phaser integrati in passato nei classici synth string analogici. Il phaser è dotato di 14 stage, ed utilizza una combinazione di feedback positivo e negativo per ottenere un timbro notevolmente complesso e ricco.

A. **Feedback**
Parametro che determina la quantità di segnale in uscita dal Phaser da reinviare nuovamente all'ingresso dell'effetto per un maggiore impatto sonoro.
Range: **0 - 100%**

B. **Notch Frequency**
Parametro che permette di specificare la frequenza per il primo notch (quello grave), non influenzabile dalla modulazione dell'LFO.
Range: **0 - 100%**

C. **LFO Rate**
Parametro che determina il rate (cioè la velocità) dell'LFO (Oscillatore a Bassa Frequenza).
Range: **0.010Hz - 4.800Hz, oppure da 1/16 a 16 abilitando il parametro Tempo Sync**

D. **LFO Depth**
Parametro che stabilisce l'intensità della modulazione indotta dall'LFO. Con un valore pari allo 0%, l'LFO non influisce minimamente sulle frequenze notch dei filtri.
Range: **0 - 100%**

E. **LFO Shape**
Parametro che permette la selezione tra i due tipi di forma d'onda da utilizzare per l'LFO.
Range: **sine wave, triangle wave**

F. **Tempo Sync**
Parametro che permette di stabilire se il rate dell'LFO debba essere sincronizzato al Tempo del sistema. Se si sceglie l'opzione "*follow tempo*", il parametro LFO Rate è indicato sul display come un valore multiplo del tempo.
Range: **fixed rate, follow tempo**

40-Band Vocoder

Il Vocoder utilizza due set di filtri passa-banda (filter banks) per applicare le caratteristiche di un suono sorgente su di un altro. Il filter bank **analysis** determina il livello del segnale in ingresso per ciascuna frequenza. Questi livelli sono poi usati per modulare i livelli di uscita delle corrispondenti frequenze del filter bank **syntesis**. L'impiego più comune di quest'effetto riguarda l'invio di un segnale synth all'ingresso **synthesis** e di un segnale vocale (registrato o in diretta via microfono) all'ingresso **analysis** per la simulazione di un sintetizzatore "parlante".

A. **Analysis Gain**
Parametro che determina il guadagno del segnale in ingresso al filter bank analysis.
Range: **da - 100% a + 100%**

B. **Sibilance Boost**
Parametro utilizzabile per regolare il livello del filtro shelving passa-alti posto all'ingresso del filter bank analysis. Il filtro permette di ridurre o enfatizzare le frequenze delle sibilanti (per es.: la "s") per migliorare l'intellegibilità dei suoni oppure per modificare la tonalità del vocoder.
Range: **da 0% a + 100%**

C. **Decay**
Parametro che determina la velocità di reazione dei filtri synthesis in risposta al segnale in ingresso. Una maggiore reattività (valori più bassi) permettono in genere di ottenere un suono più intellegibile, anche se una minore rapidità di risposta (valori più alti) consente di ottenere una timbrica più musicale.
Range: **0 - 100%**

D. **Band Shift**
Parametro che consente di trasporre ("shift") le frequenze del filter bank synthesis relativamente ai filtri analysis. Il risultato rappresenta qualcosa di molto simile ad un pseudo effetto di pitch shifting.
Range: **da - 100% a + 100%**

E. **Synthesis Input**
Parametro che permette di specificare il segnale da inviare all'ingresso del filter bank synthesis.
Range: **Effect Send, Audio In Left, Audio In Stereo**

F. **Analysis Signal In**
Parametro che permette di specificare il segnale da inviare all'ingresso del filter bank analysis.
Range: **Effect Send, Audio In Right, Audio In Stereo**

G. **Analysis Mix**
Parametro che specifica quanto del segnale analysis debba essere inviato all'uscita audio.
Range: **0 - 100%**

Effetti FX2

Il processore di effetti FX2 contiene sei effetti di riverbero e delay, e più precisamente:

Mono Delay
Il delay è un effetto che campiona il segnale in ingresso e lo riproduce, con un certo ritardo, ripetutamente.

Questo algoritmo somma in mono i segnali in ingresso nel Micron prima di applicare l'elaborazione. Il risultato è un suono forse meno complesso, ma generalmente più "focalizzato".

A. **Delay Time**
Determina l'intervallo di tempo che il delay attende prima di rigenerare il suono in ingresso.
Range: **1 ms - 680 ms, oppure x1 (note da un quarto) - x16 (64mi di nota) quando Sync è impostato su "follow tempo"**

B. **Regeneration Percentage**
Parametro che determina il volume di ogni singola ripetizione rispetto a quella precedente. Con un valore pari a 0 si ottiene una sola ripetizione, con un effetto di tipo "slapback".
Range: **0 - 100%**

C. **Brightness**
Col ripetersi del feedback ed il decadimento del suono, è spesso consigliabile "scurire" il timbro rimuovendo progressivamente le alte frequenze del segnale rigenerato. Con un valore pari a 100% non si ha nessuna variazione nella brillantezza del suono.
Range: **0 - 100%**

D. **Sync**
Il delay può essere impostato per seguire automaticamente il tempo del Micron, oppure per un certo numero di millisecondi. Quando si sceglie l'opzione "*follow tempo*", il parametro Delay Time è indicato sul display come un valore multiplo del tempo.
Range: **fixed time, follow tempo**

Stereo Delay
Lo Stereo Delay opera più o meno come quello Mono, ma con una configurazione binaurale. Il tempo di delay impostabile corrisponde alla metà esatta di quello specificabile per il Mono Delay.

A. **Delay Time**
Determina l'intervallo di tempo che il delay attende prima di rigenerare il suono in ingresso.
Range: **1 ms - 340 ms, oppure x1 (note da un quarto) - x16 (64mi di nota) quando Sync è impostato su "follow tempo"**

Nota: Non è possibile udire il delay quando questo è impostato per note da un quarto e con un tempo pari o inferiore a 120 BPM, poichè in questo caso il tempo corrisponderà a più di 340 millisecondi.

B. **Regeneration Percentage**
Parametro che determina il volume di ogni singola ripetizione rispetto a quella precedente. Con un valore pari a 0 si ottiene una sola ripetizione, con un effetto di tipo "slapback".
Range: **0 - 100%**

C. **Brightness**
Col ripetersi del feedback ed il decadimento del suono, è spesso consigliabile "scurire" il timbro rimuovendo progressivamente le alte frequenze del segnale rigenerato. Con un valore pari a 100% non si ha nessuna variazione nella brillantezza del suono.
Range: **0 - 100%**

D. **Sync**
Il delay può essere impostato per seguire automaticamente il tempo del Micron, oppure per un certo numero di millisecondi. Quando si sceglie l'opzione "*follow tempo*", il parametro Delay Time è indicato sul display come un valore multiplo del tempo.
Range: **fixed time, follow tempo**

Split Left/Right Delay
Tipo di delay stereo con il quale è possibile impostare il tempo di ritardo individualmente per ciascun canale sinistro/destro. A differenza degli altri tipi, non permette tuttavia la sincronizzazione al tempo.

A. **Left Delay Time**
Parametro che specifica l'intervallo di tempo in base al quale il delay del canale sinistro attende prima di rigenerare il suono in ingresso.
Range: **1 ms - 340 ms**

B. **Regeneration Percentage**
Parametro che determina il volume di ogni singola ripetizione rispetto a quella precedente. Con un valore pari a 0 si ottiene una sola ripetizione, con un effetto di tipo "slapback".
Range: **0 - 100%**

C. **Brightness**
Col ripetersi del feedback ed il decadimento del suono, è spesso consigliabile "scurire" il timbro rimuovendo progressivamente le alte frequenze del segnale rigenerato. Con un valore pari a 100% non si ha nessuna variazione nella brillantezza del suono.
Range: **0 - 100%**

D. **Right Delay Time**
Parametro che specifica l'intervallo di tempo in base al quale il delay del canale destro attende prima di rigenerare il suono in ingresso.
Range: **1 ms - 340 ms**

Hall Reverb
L'effetto di riverbero permette di simulare il comportamento acustico di ambienti più o meno ampi, cioè le riflessioni generate dall'impatto delle onde sonore con mura, soffitto e pavimento.

L'algoritmo Hall Reverb riproduce le tipiche riflessioni di una sala da concerto, perciò di un ambiente piuttosto spazioso.

A. **Diffusion**
Questo parametro determina la quantità di riverbero da applicare al segnale in ingresso. A maggior valore si ottiene una maggiore riflessione, e perciò un suono più indistinto.
Range: **0 - 100%**

B. **Decay**
Il Decay (decadimento) rappresenta il tempo che impiega il suono riverberato a cadere al di sotto della soglia di udibilità. A valore minore corrisponde un decadimento più rapido.
Range: **0 - 100%**

C. **Brightness**
Col ripetersi delle riflessioni ed il decadimento del suono, è spesso consigliabile "scurire" il timbro rimuovendo progressivamente le alte frequenze del segnale rigenerato. Con un valore pari a 100% non si ha nessuna variazione nella brillantezza del suono.
Range: **0 - 100%**

D. **Color**
Parametro che consente di aggiungere un certo contenuto armonico per ottenere un timbro più ricco.
Range: **1 ms - 340 ms**

Plate Reverb
Questo algoritmo di riverbero riproduce fedelmente il comportamento delle vecchie unità a piastra.
Il riverbero Plate era originariamente composto da un foglio metallico piuttosto grande (pressapoco 1 x 2 metri) e molto sottile (circa 0,3 mm), al cui centro era montato un driver incaricato di farlo vibrare, e con alcuni microfoni a contatto installati sui bordi con i quali si catturavano le vibrazioni risultanti prodotte.

Questo tipo di effetto è stato molto utilizzato fino ai primi anni ottanta, quando poi è stato sostituito dalle più pratiche (ma forse meno affascinanti) unità digitali.

I parametri per il Plate Reverb sono identici a quelli visti per Hall Reverb.

Room Reverb
Algoritmo simile ad Hall Reverb, ma con un tipo di comportamento più riconducibile ad ambienti di piccole/medie dimensioni.

I parametri per il Room Reverb sono identici a quelli visti per Hall Reverb.

11. Envelope

Per ciascuna delle tre envelope è possibile impostare il tempo e la slope per il segmento di attacco (**Atk**), il tempo e la slope per il segmento di decadimento (**Dcy**), il tempo ed il livello per il segmento di sustain (**Sust**) ed infine il tempo e la slope per il segmento di rilascio (**Rel**).

Come noto, il parametro *sustain time* specifica la durata del segmento di sustain per l'inviluppo (ovvero quanto a lungo la nota debba essere riprodotta prima che il suo volume passi attraverso la fase di rilascio e poi ricada al di sotto della soglia di udibilità). Se si ha un pò di familiarità con l'argomento, si saprà già che con i synth tradizionali questa fase durerà fin tanto che si manterrà premuta la nota. Il Micron ovviamente permette di simulare questo tipo di comportamento - basterà impostare per il parametro l'opzione "*hold*" e mantenere il dito sulla nota premuta fino allo sfinimento. Tuttavia, la maggior parte degli strumenti convenzionali non funziona proprio così. Con un pianoforte, ad esempio, si può distinguere un attacco pronunciato nel momento in cui il martelletto colpisce la corda, ma il suono non si protrae all'infinito - il volume cioè sfuma lentamente fino al silenzio. Il Micron permette di applicare questo concetto specificando il *tempo di sustain*, cioè l'intervallo di tempo impiegato dalla envelope per raggiungere il livello zero. Una volta raggiunto tale valore, l'envelope rimane in questo stato anche continuando a tener premuta la nota, poichè l'inviluppo ha completato l'intero ciclo e non utilizza più le voci del synth.

Il parametro *sustain level*, da parte sua, determina il livello di destinazione per il suono quando questo giunge nel segmento di sustain dalla fase di decadimento iniziale. Con un valore pari al 100% è possibile ottenere un comportamento abbastanza piatto del segmento di decay, mentre un'impostazione di zero determina un segmento piatto di sustain. Il valore standard dovrebbe quindi essere compreso tra le due regolazioni.

Per le envelope dei filtri e del pitch/mod, il presente parametro può addirittura essere impostato su valori negativi. Infatti, dato che le fasi seguenti della envelope tendono a tornare verso il livello 0 (zero), un valore negativo di sustain permette di ottenere un percorso a zig-zag con un punto centrale finale.

Altri parametri della envelope sono:

Tipi di Envelope
"Env1" corrisponde alla Amplitude Envelope.

"Env2" alla Filter Envelope.

"Env3" alla Pitch/Modulation Envelope, anche se la sua assegnazione può essere liberamente stabilita dall'utente.

Tutte le envelope possono essere usate per modulare qualsiasi parametro nella modulation matrix.

Accesso veloce all'editing
*Per passare rapidamente alla categoria envelopes, tenere premuto il tasto **[programs]** e premere la nota della tastiera distinta dalla stringa di testo "env".*

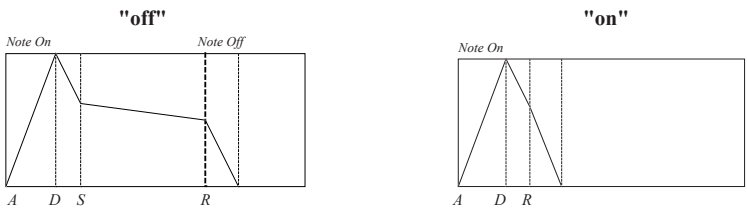
Mappare le manopole (x/y/z)
*Alle manopole **x**, **y** e **z** si può assegnare un qualsiasi parametro. Per fare ciò, richiamare il parametro sullo schermo, tenere premuta la manopola Control ed agire sul controller al quale si intende assegnare il parametro.*

Velocity (Keyboard Velocity Tracking)
Parametro che permette di specificare quanto la velocity delle note (ovvero la forza con la quale si premono i tasti) debba influire sulla envelope. Con un'impostazione pari a zero, l'envelope parte sempre al massimo dell'intensità, a prescindere quindi dalla velocity delle note premute sulla tastiera. Con un valore del 100%, l'amplitudine della envelope corrisponde invece fedelmente all'intensità dell'esecuzione strumentale: premendo cioè le note molto delicatamente è possibile ottenere livelli della envelope molto deboli. Valori compresi tra 0 e 100% determinano livelli della envelope proporzionali all'impostazione scelta. In tutti i casi, con una pressione decisa delle note sulla tastiera si ottiene sempre un'intensità della envelope piuttosto forte; da ciò se ne deduce che con il presente parametro è possibile stabilire come la envelope debba comportarsi quando, viceversa, si desidera riprodurre note dal volume più debole.

Reset
on every note
Opzione che consente di far partire dall'inizio la envelope ad ogni nota premuta.

unless legato
Con questa opzione, la pressione della seconda nota in condizioni in cui ne risulti già premuta una, permette alla seconda envelope di partire dalla posizione corrente espressa dalla prima envelope.

Freerun
Parametro che permette di stabilire il comportamento del segmento di sustain della envelope. Utilizzando un'impostazione *off*, la transizione della envelope ha luogo in maniera del tutto convenzionale attraverso le fasi di attacco, decadimento e sustain fin tanto che si mantiene premuta la nota, al rilascio della quale ha inizio il segmento di Release.



L'opzione *on* non prevede invece la fase di sustain - l'envelope passa direttamente dall'attacco al segmento di decadimento, senza tener conto di quanto si mantiene premuta la nota, e seguendo un pattern dalla durata fissa. Utilizzando anche la funzione **Loop** della envelope, l'impostazione scelta per il presente parametro influisce anche in altri modi sull'inviluppo, così come descritto nel paragrafo che segue.

Loop
Questo parametro specifica come utilizzare la envelope per le note mantenute premute (in sustain).
off
L'envelope agisce normalmente. La nota cioè cessa di suonare non appena l'envelope completa il suo ciclo.

attack / decay
Con questa opzione, l'envelope riproduce in loop il segmento compreso tra l'attacco ed il decadimento. Quando si abilita il parametro **Freerun** ("*on*") l'intervallo attacco-decadimento è riprodotto indefinitivamente, anche dopo aver rilasciato la pressione sulla nota della tastiera. Questo tipo di comportamento è piuttosto utile quando si utilizzano le envelope del filtro o del mod/pitch; se infatti si specifica un loop continuo anche per l'amp envelope, sarà possibile interrompere la riproduzione del suono solo premendo contemporaneamente un certo numero di note per superare il limite di polifonia.

entire envelope
L'envelope è riprodotta in loop per l'intero segmento di durata, cioè dall'inizio alla fine. Così come già detto per l'opzione *attack/decay*, abilitando la modalità **Freerun** le note continueranno ad essere riprodotte in loop anche dopo aver rilasciato la pressione dai tasti.

while note held
L'envelope è riprodotta in loop per il segmento compreso tra l'attacco ed il decadimento, ma solo fin tanto che si mantiene premuta la nota, ed a prescindere dall'impostazione **Freerun**.

Sus Pedal (Sustain Pedal)
on
Il Micron gestisce il pedale di sustain come se si stessero mantenendo premute le note sulla tastiera, preservando il suono nel segmento di sustain dell'inviluppo fin tanto che si mantiene premuto il pedale.

off
Il Micron ignora il pedale di sustain relativamente alla envelope. In questo caso, l'inviluppo passa alla fase di rilascio normalmente, ovvero non appena si rilascia la nota premuta.

12. Impostazioni LFO

Tempo Sync (Tempo Synchronization)
fixed rate
La velocità dell'LFO è indipendente dal valore di tempo impostato con il tasto **[tap]**.

follow tempo
Selezionando quest'opzione, la velocità dell'LFO corrisponderà ad un multiplo del valore di tempo specificato con il tasto **[tap]**.

Quando Tempo Sync è *off*, la velocità dell'LFO può essere impostata su un intervallo compreso tra 0.010 e 1000 Hz (cicli al secondo).

Quando invece Tempo Sync è *on*, la velocità dell'LFO è pari ad una frazione del tempo specificato con il tasto **[tap]**. Con un valore pari a *x 1*, l'LFO completa un ciclo ogni nota da un quarto. Con un valore *x 2*, il ciclo è completato ogni nota da un'ottavo, con *x 16* ogni nota da un sessantaquattresimo e con *x 1 / 16* ogni sedici note da un quarto.

Accesso veloce all'editing
Per passare rapidamente alla categoria Low Frequency Oscillator, tenere premuto il tasto ***[programs]*** *e premere la nota della tastiera distinta dalla stringa di testo "LFO".*

E' bipolare. (No, non lo è. Sì, invece. Ho detto di no).***
Gli LFO dei sintetizzatori possono essere del tipo "unipolare" (con picchi solo in campo positivo, cioè >=0), oppure "bipolare" (con picchi sia in campo positivo, sia negativo).

Gli LFO del Micron sono bipolari, ma è possibile farli agire come unipolari programmando e contrapponendo un offset positivo nella modulation matrix.
E' importante tuttavia non modificare la quantità di modulazione una volta effettuata l'impostazione, dato che in caso contrario il valore di offset non sarà più accurato.

***** Nota del traduttore**: il *bipolarismo* (o *disturbo bipolare*) è una malattia della psiche che causa pesanti alterazioni di umore. Chi ne soffre passa spesso da uno stato mentale all'altro, in modo così imprevedibile ed incontrollabile da rasentare lo sdoppiamento di personalità.

Reset

mono

L'LFO è condiviso tra le voci del Programma, e può trovarsi in qualsiasi punto del ciclo nel momento in cui si preme la prima nota. Le nuove voci sfruttano lo stesso LFO, seguendo le altre voci a partire dallo stesso punto del ciclo. Gli LFO di ciascun Programma sono indipendenti tra loro, per cui è possibile impostarli a velocità differenti.

poly

L'LFO di ogni voce è indipendente dagli altri. Alla pressione di una nota, l'LFO di quella voce può trovarsi all'apice del ciclo, al limite inferiore oppure in un qualsiasi altro punto quando inizia ad influenzare la voce.

key-mono

L'LFO è condiviso tra le voci del Programma. La pressione della prima nota determina il reset del ciclo dell'LFO al punto iniziale, e l'operazione si ripete ad ogni successiva pressione delle note.

key-poly

Ogni voce utilizza il proprio LFO, il cui reset ha luogo ad ogni evento di trigger della voce stessa.

tempo lock

Il reset dell'LFO ha luogo nel momento in cui il master clock raggiunge il punto "1", a condizione che si sia impostato il parametro Tempo Sync su "*follow tempo*".

M1 Slider

Per porre l'amplitudine dell'LFO sotto il controllo totale del cursore **(m1)**, impostare il presente parametro su un valore pari al 100%. Viceversa, specificare un valore dello 0% se non si desidera usare il cursore per la gestione del parametro. Tutti i valori compresi tra i due sopra menzionati permettono di gestire con diversi gradi di controllo l'amplitudine dell'LFO.

*Dato che gli LFO possono essere impostati individualmente, è ad esempio possibile specificare il parametro Reset di un LFO su **poly**, e il Reset di un altro su **key-mono**.*

Sincronizzare gli LFO ai pattern

Per sincronizzare gli LFO ai pattern, impostare il parametro Tempo Sync su "follow tempo", ed il parametro Reset su "tempo lock".

Se l'LFO non funziona adeguatamente

Se si è ruotato un LFO ad una destinazione nella modulation matrix, ma non sembra influenzare in alcun modo il suono, controllare l'impostazione del parametro "m1 slider". Se per questo è stato specificato un valore pari al 100%, l'LFO funzionerà soltanto con il cursore al massimo dell'escursione. Per usare correttamente l'LFO, impostare il parametro su un valore pari allo 0%.

13. Impostazioni Sample-and-Hold (S&H)

Le prime tre impostazioni di S&H - **TempoSync**, **Rate** e **Reset** - operano allo stesso modo delle opzioni per l'LFO appena descritte. L'altra possibilità è:

Input
L'opzione Input consente di specificare la sorgente per i valori da adottare per la funzione Sample & Hold. Con una sorgente costantemente attiva (come può essere per un LFO), è possibile fornire virtualmente alla S&H una quantità illimitata di valori da rigirare alla destinazione specificata nella mod matrix. Qualora invece la sorgente sia rappresentata da qualcosa di più statico (come per esempio le wheel o i pedali), la destinazione riceverà i nuovi valori dalla Sample & Hold soltanto dopo l'aggiornamento del valore in ingresso ed il prelevamento di un nuovo campione.

La tabella di pag. 92 mostra le sorgenti disponibili come Input per il generatore Sample & Hold.

Smoothing
Questo parametro governa la repentinità del cambio (shift) tra i valori di due campioni adiacenti. Un valore basso di smoothing permette di variare i valori dei campioni istantaneamente da una lettura all'altra, producendo un cambio rapido e brusco. Con un valore alto, viceversa, è possibile ottenere una transizione molto più morbida tra i due campioni.

Cosa significa Sample & Hold?
Il termine Sample & Hold è stato coniato all'epoca dei primi sintetizzatori analogici modulari, e descriveva il processo di lettura (o "Sampling") di una particolare sorgente in ingresso, come per esempio un LFO, ad intervalli regolari di tempo. I campioni così codificati erano quindi utilizzati come valori per il successivo invio al parametro di destinazione (per es.: la frequenza del filtro).
Il parametro di destinazione manteneva il valore inviatogli fino al termine del periodo specificato per "Hold", quando era sostituito dalla lettura di un altro campione, e così via.

S & H Smoothing
Con valori di Smoothing molto alti, potrebbe non essere possibile notare alcuna variazione nella destinazione. In tali casi, provare a decrementare il valore specificato per il parametro Smoothing.

14. Track (Tracking Generator)

Il Tracking Generator consente di specificare le proprie curve per le sorgenti di modulazione per la creazione di effetti di tipo non-lineare. Incrementando ad esempio l'amplitudine di una sorgente, è possibile influire sulla destinazione dapprima negativamente, poi positivamente, ed infine nuovamente in maniera negativa.

La tabella di pag. 92 mostra le sorgenti disponibili come Input per il Tracking Generator.

Accesso veloce all'editing
Per passare rapidamente alla categoria Tracking Generator, tenere premuto il tasto ***[programs]*** *e premere la nota della tastiera distinta dalla stringa di testo "track".*

Grid
L'ingresso al Tracking Generator è quantizzato su 12 o 16 punti al di sopra ed al di sotto dello 0.

Point X
Una volta creata la griglia ("grid"), è possibile passare a ciascun punto ed impostarne il valore per un intervallo compreso tra -100 e +100%.

Esempio:

Sulla sinistra del display sono indicati *16 punti*. Questo valore rappresenta il numero di punti positivi (sui 32 in totale a disposizione, considerando anche i punti negativi). La spezzata sulla destra infatti è composta da 32 punti - 16 a sinistra e 16 a destra rispetto all'asse verticale *y*.

La figura sopra mostra una tracking piuttosto radicale. Come si può notare, prima del punto medio del range della sorgente, i valori incrementati sono intercettati dal Tracking Generator e trasformati in modo non-lineare, con il risultato di una curva piuttosto peculiare. Una volta raggiunto il punto medio, il TG blocca l'uscita della sorgente a 0 (cioè il range medio). Poi, all'ottavo punto positivo, la spezzata sale in diagonale, rimane in questo stato per un breve periodo e quindi inizia la discesa a partire dal quattordicesimo punto positivo. Come suona il tutto? Molto strano, ve lo assicuriamo.

In pratica, senza il Tracking Generator, il comportamento dell'uscita della sorgente sarebbe del tutto convenzionale - una linea diagonale che parte dall'estrema sinistra in basso e cresce costantemente e senza interruzioni verso l'estrema destra in alto. Lo scopo del TG in questo senso è quello di intercettare questa linea e rigenerarla con esiti non prevedibili.

15. Mod (Modulation Routing)

Per ognuno dei dodici percorsi di modulazione, l'utente è libero di specificare la sorgente (*source*), la destinazione (*destination*), il livello (*level*) e l'*offset*.

Il livello determina il grado d'incidenza della sorgente sulla destinazione, mentre l'offset permette di cambiare il valore di quest'ultima prima che la modulazione abbia inizio.

Dopo l'ultima route di modulazione presente, il Micron consente l'aggiunta di un ulteriore percorso, fino ad un massimo di dodici.

Per rimuovere (cancellare) una mod route, premere due volte in rapida successione la manopola Control (doppio-click) quando sul display è indicata la voce "Dest". Sullo schermo apparirà la richiesta di conferma "Remove mod?". Premere nuovamente la manopola Control per confermare la rimozione.

Accesso veloce all'editing
Per passare rapidamente alla categoria Modulation Routing, tenere premuto il tasto ***[programs]*** *e premere la nota della tastiera distinta dalla stringa di testo "mod".*

Sorgenti di Modulazione

La tabella in basso illustra gli ingressi per la modulation matrix.

Sorgente	Descrizione
(nessuna)	Nessun effetto
Aftertch	Aftertouch polifonico (per-note), solo MIDI
Env 1	Livello Amp Envelope
Env 2	Livello Filter Envelope
Env 3	Livello Pitch/Modulation Envelope
ExpPedal	Posizione del pedale di espressione, oppure messaggio MIDI di CC come assegnato
Keytrack	Numero di nota MIDI come modulatore. Il numero di nota 60 equivale a 0
KeytrackXt	Simile a Key Track, ma con l'uscita moltiplicata per quattro
LFO1 Saw	Uscita LFO 1, onda a dente di sega
LFO1CSaw	Uscita LFO 1, onda a dente di sega, fase trasposta di 90 gradi
LFO1 Sin	Uscita LFO 1, onda sinusoidale
LFO1CSin	Uscita LFO 1, onda sinusoidale, fase trasposta di 90 gradi
LFO1 Sqr	Uscita LFO 1, onda quadra
LFO1CSqr	Uscita LFO 1, onda quadra, fase trasposta di 90 gradi
LFO1 Tri	Uscita LFO 1, onda triangolare
LFO1CTri	Uscita LFO 1, onda triangolare, fase trasposta di 90 gradi
LFO2 Saw	Uscita LFO 2, onda a dente di sega
LFO2CSaw	Uscita LFO 2, onda a dente di sega, fase trasposta di 90 gradi
LFO2 Sin	Uscita LFO 2, onda sinusoidale
LFO2CSin	Uscita LFO 2, onda sinusoidale, fase trasposta di 90 gradi
LFO2 Sqr	Uscita LFO 2, onda quadra
LFO2CSqr	Uscita LFO 2, onda quadra, fase trasposta di 90 gradi
LFO2 Tri	Uscita LFO 2, onda triangolare
LFO2CTri	Uscita LFO 2, onda triangolare, fase trasposta di 90 gradi
M1Slider	Posizione del cursore M1, o messaggio MIDI CC#00 in ricezione
M2Slider	Posizione del cursore M2, o messaggio di Channel pressure in ricezione
P Wheel	Posizione della Pitch wheel, o messaggi MIDI di Pitch bend in ricezione
PortaEfx	Livello portamento scalato dalla posizione della nota sulla tastiera, in modo da far corrispondere il livello di modulazione con il pitch della nota suonata
PortaLvl	Livello di uscita del portamento, come percentuale di "glide" che intercorre tra la prima e l'ultima nota
Pressure	Aftertouch monofonico (per canale MIDI), solo MIDI
RndmGlbl	Sorgente di modulazione casuale, comune a tutte le voci
RndmVoic	Sorgente di modulazione casuale, una per ciascuna voce
S/H	Uscita del processore Sample & Hold
SusPedal	Posizione (Su/Giù) del pedale di sustain, oppure messaggio MIDI CC#64 in ricezione
Track	Uscita del Tracking Generator, interpolata
TrackStp	Uscita del Tracking Generator, Step
Velocity	Velocity (intensità) di pressione della nota
VelociUp	Velocity di rilascio della nota
CC 1...119	Valore dei messaggi MIDI Continuous Controller in ricezione

Destinazioni di modulazione

La tabella in basso mostra le possibili destinazioni per la modulation matrix.

Destinazione	Descrizione
Pitch	Modula il pitch dei tre oscillatori sull'intero range di 10 ottave
PtchNar	Modula il pitch dei tre oscillatori, ma solo su un'ottava
FM Amnt	*Consultare l'equivalente parametro del Programma*
Osc1Pit	Modula il pitch dell'oscillatore 1 sull'intero range di 10 ottave
Osc1Nar	Modula il pitch dell'oscillatore 1, ma solo su un'ottava
Osc1Shp	Modula la forma dell'oscillatore 1
Osc2Pit	Modula il pitch dell'oscillatore 2 sull'intero range di 10 ottave
Osc2Nar	Modula il pitch dell'oscillatore 2, ma solo su un'ottava
Osc2Shp	Modula la forma dell'oscillatore 2
Osc3Pit	Modula il pitch dell'oscillatore 3 sull'intero range di 10 ottave
Osc3Nar	Modula il pitch dell'oscillatore 3, ma solo su un'ottava
Osc3Shp	Modula la forma dell'oscillatore 3
Osc1Lvl	
Osc2Lvl	
Osc3Lvl	
RingLvl	
NoisLvl	
ExInLvl	
Osc1Bal	
Osc2Bal	
Osc3Bal	
RingBal	
NoisBal	
ExInBal	
F1F2Lvl	
PortaTm	
UnsnDtn	
Flt1Frq	
Flt1Res	
Flt1Env	
Flt1Ktk	
Flt2Frq	
Flt2Res	
Flt2Env	
Flt2Ktk	
Flt1Lvl	*Consultare gli equivalenti parametri del Programma*
Flt2Lvl	
PfltLvl	

Flt1Pan	
Flt2Pan	
PfltPan	
DrivLvl	
PgmLvl	Livello di uscita del Programma
Pan	
FxMix	Intensità dell'effetto
Fx1 A	*Consultare gli equivalenti parametri dei Programmi*
Fx1 B	
Fx1 C	
Fx1 D	
Env1Amp	Misura l'amplitudine dell'uscita della envelope - perciò influendo sull'intensità con la quale la envelope modula qualsiasi altra destinazione
Env1Rat	Modula tutti i segmenti della envelope - Attack, Decay, Sustain e Release - simultaneamente
Env1Atk	*Consultare gli equivalenti parametri dei Programmi*
Env1Dcy	
Env1STm	
Env1SLv	
Env1Rel	
Env2Amp	Misura l'amplitudine dell'uscita della envelope - perciò influendo sull'intensità con la quale la envelope modula qualsiasi altra destinazione
Env2Rat	Modula tutti i segmenti della envelope - Attack, Decay, Sustain e Release
Env2Atk	*Consultare gli equivalenti parametri dei Programmi*
Env2Dcy	
Env2STm	
Env2SLv	
Env2Rel	
Env3Amp	Misura l'amplitudine dell'uscita della envelope - perciò influendo sull'intensità con la quale la envelope modula qualsiasi altra destinazione
Env3Rat	Modula tutti i segmenti della envelope - Attack, Decay, Sustain e Release - simultaneamente
Env3Atk	*Consultare gli equivalenti parametri dei Programmi*
Env3Dcy	
Env3STm	
Env3SLv	
Env3Rel	
LFO1Rat	*Consultare gli equivalenti parametri della Part*
LFO1Amp	Misura l'amplitudine di uscita dell'LFO 1 - perciò influendo sull'intensità con la quale l'LFO modula qualsiasi altra destinazione
LFO2Rat	*Consultare gli equivalenti parametri dei Programmi*
LFO2Amp	Misura l'amplitudine di uscita dell'LFO 2 - perciò influendo sull'intensità con la quale l'LFO modula qualsiasi altra destinazione
S/H Rat	*Consultare gli equivalenti parametri dei Programmi*
S/H Sm	
S/H Amp	Misura l'amplitudine dell'uscita S&H - perciò influendo sull'intensità con la quale la sezione S&H modula qualsiasi altra destinazione

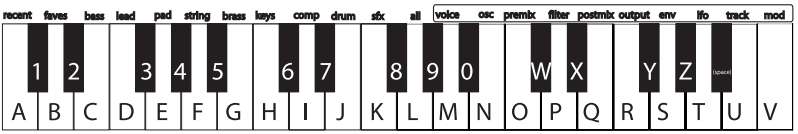
16. Category

Consente di assegnare il Programma ad una delle categorie predefinite di strumenti del Micron.

17. Program name

Dato che i Programmi, oltre ad essere divisi per categorie, sono listati alfabeticamente, l'assegnazione del nome riveste una discreta importanza per la successiva individuazione e selezione.

Ruotare la manopola Control per selezionare la posizione (1-14) che si desidera modificare, e premere la manopola per entrare in editing. Inserire il carattere ruotando la manopola stessa o premendo una delle note sulla tastiera, il cui layout può essere desunto dalla figura in basso:



Per alternare i caratteri maiuscoli a quelli minuscoli, premere la nota due volte.

Inserire e cancellare i caratteri

Per inserire uno spazio, accedere alla posizione desiderata, tenere premuta la manopola Control e ruotarla in senso orario.

Per cancellare un carattere, accedere alla posizione successiva rispetto a quella occupata dal carattere da eliminare, tenere premuta la manopola Control e ruotarla in senso antiorario.

In entrambi i casi, la procedura ricorda molto da vicino il "trascinamento" che si esegue con il mouse del computer.

18. Delete?

Comando che permette la cancellazione del Programma.

19. Send MIDI sysex?

Con questo comando è possibile trasmettere dalla porta **(MIDI OUT)** del Micron e verso un dispositivo MIDI esterno (computer etc.), i dati relativi al Programma.

La procedura consente di effettuare copie di sicurezza o back up dei dati su un personal computer, e quindi (ad esempio) di condividerli su internet con amici o altri musicisti. Fare riferimento a pag.107 per maggiori dettagli su cosa sia il Sysex e su come usarlo al meglio.

20. Store a copy?

A differenza di molti altri synth, il Micron non è fornito di banchi utente predefiniti sui quali salvare i pattern ed i Programmi. Ciò significa che la scrittura dei dati di cui sopra può essere liberamente effettuata come se si trattasse di organizzare file e cartelle su un computer.

Il comando "Store a copy" permette di creare un nuovo Programma da quello correntemente selezionato, di fatto eseguendone una copia ed assegnandogli un nome diverso. Il Programma copiato può essere perciò modificato secondo le proprie esigenze e salvato con il tasto **[store]**.

Quando si desidera creare un nuovo Programma da zero, richiamarne uno esistente che funga da base di partenza, apportare tutte le variazioni necessarie ed infine salvarlo in memoria. Prestare attenzione a salvare la copia, altrimenti si rischia di sovrascrivere accidentalmente il Programma esistente!

Salvare le variazioni!

Una volta soddisfatti delle modifiche apportate al Programma, è indispensabile eseguirne la scrittura in memoria con il tasto **[store]**, pena la perdita di tutte le variazioni allo spegnimento del Micron.

Da notare che la semplice selezione di una modalità operativa differente non determina alcuna cancellazione delle modifiche, per cui si può liberamente navigare tra i diversi parametri senza il rischio di veder annullati i cambi effettuati. Inoltre, se si richiama un Setup al quale è stato in precedenza assegnato il Programma oggetto di editing, questo suonerà in base alle ultime variazioni apportate, anche se il salvataggio non è ancora stato effettivamente eseguito. Questo permette di verificare immediatamente il comportamento del Programma in contesti più articolati, come appunto i Setup.

Anche la riproduzione di altri Programmi non inficia le modifiche apportate a quello correntemente oggetto di editing. E' in questo caso sufficiente premere il tasto **[programs]** e ruotare la manopola Control per scegliere un timbro differente, dopodichè tornare indietro e proseguire con le variazioni lasciate in sospeso. Il Micron non scarta le modifiche se non dopo aver iniziato l'editing di un Programma differente.

Uscire dall'editing del Programma

Per uscire dalla modalità di editing del Programma, premere uno dei tasti intorno alla manopola Control, incluso il tasto **[programs]** una seconda volta.

Pagina lasciata intenzionalmente in bianco.

7 Config

Configurazione

Premere il tasto **[config]** per accedere alla modalità di configurazione globale del Micron. Il tasto **[config]** si accende in rosso per segnalare che ci si trova in condizioni di editing.

Parametri di Configurazione

1. Contrast

Regola il contrasto del display LCD.

Nel caso in cui, all'accensione del Micron, il display risulti illegibile, la causa potrebbe risiedere in una non corretta impostazione del contrasto. Dato che questo parametro è la prima opzione del menù di configurazione, è possibile accedervi anche "alla cieca" per migliorare la luminosità dello schermo. Premere in questo caso il tasto **[config]** e poi due volte la manopola Control.

Ripristino dei valori di default
Le impostazioni di configurazione possono essere facilmente resettate sui rispettivi valori di default. Per fare ciò, premere due volte in rapida successione la manopola Control (doppio click).

2. Tuning

Imposta l'intonazione globale del Micron, per un intervallo di +/- 200 cent.

Un cent equivale ad 1/100 di semitono, per cui ciò significa che l'intonazione dello strumento può essere incrementata o diminuita di un intero tono.

Il valore di default del Micron corrisponde comunque al pitch standard da concerto, ovvero A = 440 Hz.

3. Transpose

Parametro che consente di trasporre la tastiera del Micron per un intervallo che comprende tutte e 128 le note MIDI. L'estensione di default dello strumento copre l'intervallo compreso tra C4 e C7 (Do4 e Do7). Utilizzando il tasto **[octave]** è possibile spostare tale intervallo sia verso il registro grave che quello acuto.

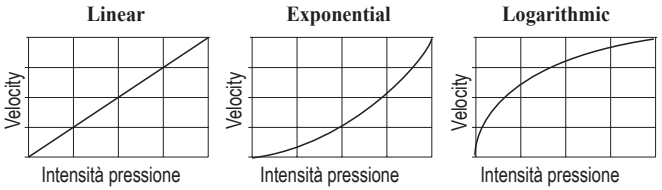
In tutti i casi, il valore di trasposizione specificato non influisce sull'interpretazione delle note in ricezione dalla porta **(MIDI IN)**.

4. Velocity Curve

Parametro che permette di impostare la risposta dinamica della tastiera in base all'intensità con la quale si premono le note.

L'opzione influisce sui valori di velocity generati dalla pressione delle note sulla tastiera, e quindi non ha alcun effetto sui messaggi di nota trasmessi da un eventuale modulo MIDI connesso alla porta **(MIDI IN)** del Micron.

Le impostazioni possibili sono: *linear (low*, *medium* ed *high)*; *exponential (low*, *medium* ed *high)*; *logarithmic (low*, *medium* ed *high)*.



Premere la manopola Control per entrare in condizioni di editing, e ruotarla per selezionare la curva di velocity desiderata. Premere nuovamente la manopola per confermare la scelta e tornare al menù di configurazione principale.

5. Local Control

Le opzioni per il parametro Local Control sono "*on*", "*off*" e "*off + send ptns*".

Per default, il Micron è impostato su "*on*", il che ne permette il normale utilizzo come un sintetizzatore convenzionale.

Specificando invece l'opzione "*off*" è possibile disconnettere il motore di generazione sonora interna da tutti i controller - tastiera, pitch wheel, cursori, pedali etc.

Normalmente, l'impostazione da adottare per la maggior parte dei casi è "on", tranne per le seguenti eccezioni:

a. Uso di sequencer esterni
Quando si collega il Micron via MIDI ad un sequencer esterno o una DAW (Digital Audio Workstation), è consigliabile impostare il Local Control dello strumento su "*off*". Infatti, quando si registra una sequenza su un dispositivo esterno (come appunto un sequencer), quasi sempre quest'ultimo ritrasmette immediatamente tutte le informazioni MIDI ricevute, col risultato di una duplicazione delle note - una volta in risposta alla pressione delle note sulla tastiera, ed una in seguito alla ricezione degli stessi eventi dalla porta **(MIDI IN)**.

b. Uso del Micron in un contesto multi-controller
Supponiamo ad esempio che un sassofonista intenda controllare il Micron attraverso un wind controller, e che allo stesso tempo desideri utilizzare un modulo sonoro a rack al quale inviare le note generate dal Micron. In questo caso, sarà necessario disabilitare il Local Control del Micron, dato che le note suonate dal sassofono saranno generate due volte - una volta dal Micron stesso, ed una dal modulo a rack in risposta ai messaggi di nota trasmessi dal Micron.

c. Uso del Micron con una patch bay MIDI
L'impostazione "*off*" del Local Control è anche suggerita qualora il Micron si trovi ad essere collegato ad una patch bay MIDI per la gestione di sistemi audio molto articolati.

Il Micron è inoltre fornito dell'opzione speciale "*off + send pnts*", con la quale è possibile trasmettere all'esterno tutti i dati relativi ai pattern (note, informazioni di velocity e control change) piuttosto che i soli messaggi per l'avvio (*start*) e l'interruzione (*stop*) dei pattern salvati sul Micron stesso. E' un tipo di opzione che permette di trasferire tali tipi di dati su un sequencer esterno (magari su computer) per le consuete operazioni di editing.

6. MIDI Setup Mode

Le opzioni per la modalità operativa MIDI sono "single-channel" o "multi-channel".

Quest'impostazione influenza tutti i Setup. In modalità "single-channel", il Micron trasmette e riceve i dati solo su uno dei 16 canali MIDI disponibili, laddove in modalità "multi-channel" ogni Part e Beat trasferisce le informazioni su un canale separato.

Per impostare il parametro, ruotare la manopola Control.

7. MIDI channel

Le opzioni disponibili per l'impostazione di questo parametro sono vincolate alla scelta della modalità MIDI (paragrafo precedente).

- Se si è scelta la modalità "single-channel", il Micron permetterà la selezione del canale MIDI da usare.
- Se si è optato per la modalità "multi-channel", il canale selezionato sarà assegnato alla prima Part. I canali delle altre Part e Beat saranno attribuiti automaticamente a seguire, con incrementi di un'unità per volta. Esempio: se si è specificato il MIDI channel 4, alla Part A sarà assegnato il canale MIDI 4, alla Part B il canale MIDI 5 etc.

Anche in modalità "multi-channel" quindi, il Micron non utilizzerà mai un canale MIDI più basso di quello specificato con il presente parametro. Per tale motivo, i numeri inferiori potranno essere liberamente assegnati ad altri strumenti MIDI del sistema.

Dato che il protocollo MIDI prevede solo l'uso di sedici canali, un Setup che comprenda più di sedici Part/Beat potrebbe non funzionare correttamente in modalità multi-channel, visto che le Part ed i Beat in eccesso non potranno ricevere nè trasmettere i dati corrispondenti.

8. MIDI sync

L'impostazione del parametro MIDI sync determina in che modo il Micron debba elaborare le informazioni di timing (tempo) ricevute da un modulo MIDI esterno.

Il valore di default per il MIDI sync è "off", che permette al Micron di ignorare i messaggi di sincronia ricevuti dalla porta **(MIDI IN)**. In questo caso, l'utente potrà impostare il tempo desiderato normalmente, cioè utilizzando il tasto **[tap]** ed agendo sulla manopola Control.

Con l'impostazione "ext MIDI sync", viceversa, il tempo del Micron sarà sincronizzato a quello del dispositivo MIDI esterno collegato alla porta **(MIDI IN)** dello strumento (es: un sequencer), e non sarà possibile specificarlo manualmente nel modo consueto.

C'è anche una terza possibilità: "gen MIDI clock". In questo caso, il Micron genererà le informazioni di tempo e le trasmetterà via MIDI dalla porta **(MIDI OUT)** per il controllo di un modulo MIDI esterno.

Per ricapitolare:

- **off**: il tempo del Micron può essere specificato manualmente dall'utente in maniera convenzionale.
- **ext MIDI sync**: il tempo del Micron è controllato dai messaggi di tempo trasmessi da un modulo MIDI esterno connesso alla porta **(MIDI IN)** dello strumento.
- **gen MIDI clock**: il Micron opera come unità master per il controllo del tempo di altri dispositivi MIDI esterni.

Il tempo è impazzito?
Se il valore di tempo sembra essere all'improvviso fuori controllo, verificare che il parametro di MIDI sync non risulti impostato su "ext MIDI sync". Rettificare eventualmente l'impostazione su "off" o "gen MIDI clock" per evitare che messaggi di sync esterni possano variare il valore di tempo in modo inappropriato.

9. Store Protect

Per default, la memoria interna del Micron è protetta contro la scrittura (impostazione "on"). Questo impedisce il salvataggio delle modifiche apportate o la cancellazione di pattern, Programmi etc. Per eseguire tali operazioni, è necessario prima rimuovere la protezione della memoria, impostando uno status "off".

10. Sysex: send all

Con il comando *send all* è possibile trasmettere l'intero contenuto della memoria - pattern, Programmi, Setup - ad un dispositivo MIDI esterno. Questo permette di effettuare con una singola operazione un back up di tutte le impostazioni, magari per la condivisione in rete dei dati o la creazione di copie di sicurezza contro le cancellazioni accidentali.

Pagina lasciata intenzionalmente in bianco.

8 MIDI

Cos'è il MIDI?

MIDI è l'acronimo di Musical Instruments Digital Interface, uno standard di comunicazione mondiale che permette a strumenti differenti di scambiare dati ed informazioni musicali. Con il MIDI si può:

- Registrare le parti suonate con il Micron su un sequencer o un computer.
- Riprodurre le parti registrate su un sequencer o un computer utilizzando il generatore di tono del Micron
- Salvare e richiamare i Programmi ed i Setup del Micron su/da un computer
- Utilizzare un computer per effettuare operazioni di editing sui suoni del Micron
- Usare il Micron per controllare un altro synth o un modulo sonoro MIDI
- Utilizzare un synth MIDI qualsiasi per riprodurre i suoni del Micron

Alcuni esempi di dispositivi MIDI (oltre ovviamente al Micron) sono rappresentati da tastiere controller, moduli sonori, batterie elettroniche, sequencer e computer dotati di interfaccia MIDI.

Collegamenti MIDI

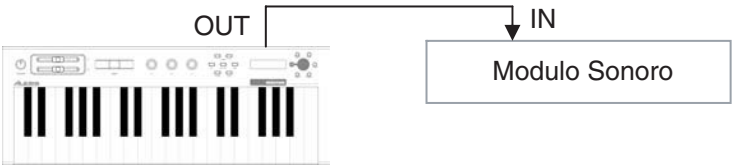
Il Micron è dotato di tre porte MIDI:

- La porta **(MIDI IN)**, che permette la ricezione dei messaggi MIDI trasmessi da un altro modulo MIDI.
- La porta **(MIDI OUT)**, che consente al Micron di trasmettere i messaggi MIDI a dispositivi esterni (anche più di uno).
- La porta **(MIDI THRU)**, dalla quale il Micron ritrasmette (immutati) tutti i dati ricevuti dalla porta **(MIDI IN)**.

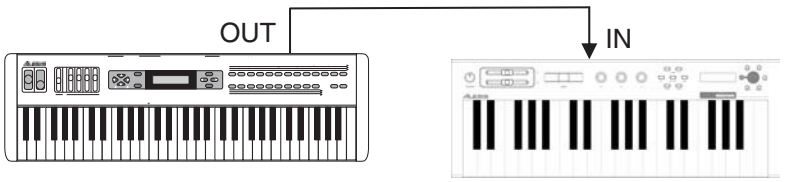
I paragrafi che seguono illustrano quattro esempi di setup MIDI che è possibile attuare con il Micron, ed i collegamenti più appropriati:

Controller
Con questo tipo di configurazione, il Micron può essere usato per "suonare" un altro strumento MIDI (un secondo synth, un expander, una batteria elettronica etc.).
Utilizzare un cavo MIDI per collegare la porta **(MIDI OUT)** del Micron alla porta MIDI IN del modulo esterno.

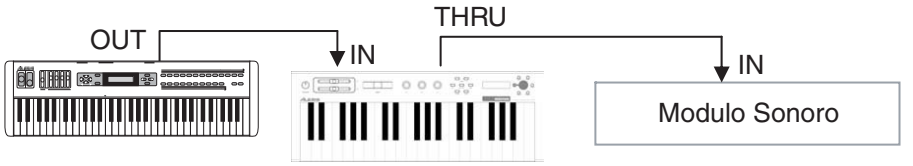
In questo caso, è consigliabile disabilitare (*off*) il parametro Local Control del Micron (nel menù **[config]**).



Slave
In questa configurazione è possibile usare una seconda tastiera per riprodurre i suoni del Micron.
Utilizzare un cavo MIDI per collegare la porta **(MIDI IN)** del Micron alla porta MIDI OUT della tastiera esterna.

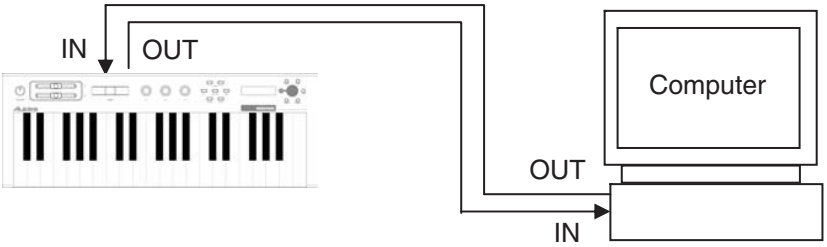


Slave con opzione Thru
Nella figura in basso è illustrata una configurazione nella quale i messaggi MIDI in ingresso nel Micron vengono ritrasmessi immutati ad una terza unità MIDI. Questo consente il controllo di più unità MIDI da un singolo modulo.
Collegare la porta MIDI OUT del primo modulo alla porta **(MIDI IN)** del Micron, e la porta **(MIDI THRU)** di quest'ultimo alla porta MIDI IN della terza unità.



Sequencing
In questo sistema, il Micron viene collegato all'interfaccia MIDI di un computer sul quale è stato installato un software-sequencer. Collegare la porta **(MIDI OUT)** del Micron alla porta MIDI IN dell'interfaccia, e la porta MIDI OUT di quest'ultima alla porta **(MIDI IN)** del Micron.

Anche in questo caso, è consigliabile disabilitare (*off*) il parametro Local Control del Micron (nel menù **[config]**) per evitare la duplicazione delle note.



Salvataggio di Programmi, Setup e Pattern via MIDI SysEx

Con il Micron è possibile trasmettere via MIDI ad un dispositivo esterno (computer, sequencer, etc.) i dati relativi ai Programmi, ai Setup ed ai Pattern.

Le unità MIDI utilizzano uno speciale protocollo di trasmissione denominato "System Exclusive" (Sistema Esclusivo; in breve *SysEx*) che consente lo scambio di questo tipo di informazioni.

Per effettuare la trasmissione in ciascuna modalità **[programs]**, **[setups]**, **[rhythms]** e **[patterns]**, selezionare i comandi *Send Sysex* e *Send Sysex Bundle*.

Per salvare una trasmissione di Sysex su un computer, di solito è sufficiente porre il sequencer in registrazione, trasmettere i dati dal Micron ed infine salvare il file MIDI. Alcuni sequencer permettono anche la ricezione ed il salvataggio diretto dei "Sysex dump". Fare riferimento al manuale utente per sapere se tale opzione può essere attuata.

Caricare Programmi, Setup e Pattern via MIDI

Il Micron non necessita di particolari impostazioni per poter essere in grado di ricevere una trasmissione di Sysex effettuata da un dispositivo MIDI esterno. Infatti, è sufficiente collegare la porta MIDI OUT del modulo esterno alla porta **(MIDI IN)** del Micron, ed avviare la trasmissione. Fatti salvi eventuali problemi di collegamento, sul display del Micron apparirà il messaggio "Receiving...", ad indicare il fatto che lo synth sta ricevendo e memorizzando i dati trasmessi.

Cos'è un bundle?

La trasmissione dei dati di Sistema Esclusivo relativi a pattern Programmi e Setup può essere effettuata facendo ricorso a due comandi: "Send MIDI sysex?" e "Send syx bundle?". La differenza sostanziale tra le due opzioni ha a che fare con la composizione delle voci oggetto di trasmissione.

Un Setup, ad esempio, è formato da pattern melodici e ritmici salvati sul Micron. Se si trasmette un file di questo genere ad un altro musicista in possesso anche lui di un Micron, sul quale tuttavia tali pattern sono assenti, il Setup non potrà essere riprodotto con lo stesso grado di fedeltà del primo Micron. Analogamente, Setup e pattern ritmici/melodici dipendono strettamente dai Programmi. Se sul secondo Micron non dovessero esserci gli stessi Programmi di quelli presenti sulla prima unità, nulla potrà essere replicato allo stesso modo di come avverrebbe col primo Micron.

Il problema può essere risolto trasmettendo un *bundle* (cioè un pacchetto di dati). Un Sysex bundle contiene le informazioni relative a Setup e pattern ritmici/melodici, più tutti i dati ad essi relazionati - Programmi, impostazione dei timbri etc. - per cui ciò permetterà la massima fedeltà di riproduzione.

Compatibilità con i Programmi di Alesis ION

I Programmi del Micron sono compatibili al 100% con Alesis ION. Non lo sono invece i pattern ritmici/melodici ed i Setup.

NOTA: Alcuni computer non sono abbastanza veloci per poter trasmettere adeguatamente i dati di SysEx. Nel caso in cui si sia in possesso di un PC piuttosto vetusto, è possibile provare a risolvere il problema modificando le impostazioni del software MIDI. Alcuni programmi MIDI, infatti, permettono di rallentare la velocità di trasmissione, in maniera da adeguare il rate di trasferimento all'hardware del computer.

Condividere i Programmi tra ION e Micron

Trasmettere i Programmi dal Micron ad ION

Collegare la porta **(MIDI OUT)** del Micron alla porta MIDI IN di ION, ed utilizzare il comando Send Sysex all'interno della modalità **[programs]** per effettuare la trasmissione.

Trasmettere i Programmi da ION al Micron

Collegare la porta **(MIDI IN)** del Micron alla porta MIDI OUT di ION. Trasmettere i dati facendo riferimento alla procedura descritta nel manuale utente di ION.

Aggiornare il Software via MIDI

Il software del sistema operativo del Micron può essere aggiornato via MIDI. Alesis di tanto in tanto rilascerà nuove versioni in grado di migliorare e potenziare le caratteristiche del synth. Visitate spesso il sito internet dell'azienda per conoscere e scaricare i nuovi aggiornamenti.

Per poter aggiornare il software del Micron è necessario utilizzare un computer dotato di interfaccia MIDI e sul quale sia stato installato un software di sequencing.

Per aggiornare il software del Micron:

1. Collegare la porta MIDI OUT del computer alla porta **(MIDI IN)** del Micron.
2. Aprire il file ".syx" o ".mid" con il programma di sequencing sul computer.
3. Mantenere premuti entrambi i tasti **[programs]** e **[setups]** ed accendere il Micron.
4. Dopo aver mostrato brevemente la versione corrente del sistema operativo, sul display apparirà il messaggio "Ready to receive OS through MIDI" (Pronto a ricevere l'OS via MIDI).
5. Riprodurre il file ".syx" o ".mid" sul computer.

All Notes Off

Il messaggio di **All Notes Off** permette di interrompere la riproduzione di eventuali note "bloccate", che continuano cioè ad essere riprodotte ininterrottamente. Questo tipo di problema può essere causato dalla ricezione di un messaggio di Note On non seguito da uno di Note Off.

Per utilizzare il messaggio di **All Notes Off**, premere due volte in rapida successione il tasto **[programs]**.

Pagina intenzionalmente lasciata in bianco.

A FAQ (Domande Frequenti)

Come accedere alle categorie (“bass”, “lead”, “pad”) indicate al di sopra dei tasti?

Tenere premuto il tasto **[programs]** e premere la nota corrispondente alla categoria che si desidera richiamare. Utilizzare quindi la manopola Control per navigare tra i suoni della categoria selezionata.

Come accedere ai parametri dei Programmi (“voice”, “osc”, “filter”) indicati al di sopra dei tasti?

Tenere premuto il tasto **[programs]** e premere la nota corrispondente al parametro che si desidera richiamare. Utilizzare quindi la manopola Control per navigare tra gli altri parametri dello stesso gruppo.

Come si fa ad aggiungere un Programma all’elenco dei preferiti?

1. Individuare e selezionare il Programma che si intende includere tra i preferiti (“faves”) e premere la manopola Control.

2. Sul display apparirà la richiesta “Add to faves?” (“Aggiungi ai preferiti?”). Premere nuovamente la manopola Control per confermare.

Come assegnare un parametro ad una delle manopole?

1. Selezionare il parametro che si desidera assegnare premendo il tasto **[programs]** e quindi la manopola Control, oppure con il metodo descritto nella domanda precedente.

2. Tenere premuta la manopola Control e ruotare una delle manopole **(X/Y/Z)**.

Come registrare un nuovo pattern?

1. Premere il tasto **[patterns]** e ruotare la manopola Control verso sinistra fino a selezionare "* Empty Pattern".

2. Premere la manopola Control e ruotarla verso destra fino a selezionare l'opzione "Store a copy?".

3. Ruotare la manopola Control verso sinistra fino a selezionare "Record pattern?" ed avviare così il metronomo.

4. Suonare!

5. Utilizzare il tasto **[store]** per salvare il nuovo pattern in memoria.

Se si intende cambiare il Programma con il quale riprodurre il pattern, accedere a "Pattern Program", oppure tenere premuto il tasto **[programs]** e premere **[patterns]**. Se necessario, assegnare al pattern un nome per facilitarne in seguito il riconoscimento.

Come cancellare il pattern registrato e ricominciare da capo?

Accedere al comando "Clear pattern?", e premere la manopola Control. Il comando può essere raggiunto anche tenendo premuto il tasto **[patterns]** e premendo l'ultima nota a destra sulla tastiera.

Come impostare le configurazioni di tastiera split e layer?

E' necessario in questo caso creare un Setup. La procedura è la seguente:

1. Premere il tasto **[programs]** e scegliere un Programma.

2. Premere la manopola Control e ruotarla fino a selezionare "Start new setup?". Premere nuovamente la manopola per confermare il comando.

3. Premere il tasto **[programs]** e scegliere un secondo Programma.

4. Premere la manopola Control e ruotarla fino a selezionare "Send to setup?". Premere nuovamente la manopola per confermare il comando.

5. In base alle proprie esigenze, ruotare la manopola per selezionare una tra le opzioni "Layer part A?", "Split A low?" oppure "Split A high?", e premere la manopola per confermare il comando.

6. Se si è scelta una delle opzioni di split, il Micron richiederà il punto (nota) di split.

7. Continuare ad aggiungere Programmi al Setup fino alla creazione della configurazione split o layer desiderata.

Come cambiare il Programma assegnato alla Part di un Setup?

Ci sono tre metodi per fare questo, e cioè:

a) In modalità Setup, premere la manopola Control, ruotarla fino a selezionare "Part x program" e specificare il Programma desiderato.

b) Premere il tasto **[programs]** e selezionare il Programma desiderato. Premere la manopola Control, ruotarla per selezionare prima "Send to setup?" e poi "Send to Part x?".

c) Premere il tasto **[programs]** e selezionare il Programma desiderato. Tenere premuto il tasto **[programs]** e premere **[setups]**. In questo modo, il Programma viene assegnato all'ultima Part selezionata.

Come verificare rapidamente i Programmi assegnati alle Part di un Setup?

Tenere premuto il tasto **[setups]** e premere le note a partire dalla A (La; "voice") sotto il Do centrale. Premere la nota A (La) per selezionare la Part A, la nota B (Si) per selezionare la Part B etc. Per controllare i Beat, accedere all'ottava superiore. Premere la nota A per selezionare il Beat A etc.

Come aggiungere un pattern ritmico al Setup?

Esattamente come si aggiunge un Programma o un pattern melodico. Ma dato che nella maggior parte dei casi è probabile che per ogni Setup ci sia un solo Beat, il modo più rapido di cambiarlo o aggiungerlo consiste nel premere il tasto **[rhythms]** per selezionare il pattern, e quindi tenere premuto **[rhythms]** e premere il tasto **[setups]** per trascinarcelo dentro.

Come specificare un canale MIDI differente per ogni Programma in modo da riprodurre contemporaneamente più suoni dal sequencer del PC?

E' necessario in questo caso creare un Setup. La procedura è la seguente:

1. Premere il tasto **[programs]** e scegliere un Programma.

2. Premere la manopola Control e ruotarla fino a selezionare "Start new setup?". Premere nuovamente la manopola per confermare il comando.

3. Premere il tasto **[programs]** e scegliere un secondo Programma.

4. Premere la manopola Control e ruotarla fino a selezionare "Send to setup?". Premere nuovamente la manopola per confermare il comando.

5. Ruotare la manopola per selezionare "Add part B?" e premerla.

6. Continuare ad aggiungere tutti i Programmi desiderati al Setup.

A questo punto è possibile riprodurre questi Programmi dal sequencer. Per default, il Micron assegna alla Part A il canale MIDI 1, alla Part B il canale MIDI 2 etc. Se si dovessero incontrare dei problemi con questa procedura, consultare la domanda seguente.

Come impostare i canali MIDI del Micron?

Premere il tasto **[config]**, e ruotare la manopola Control fino a selezionare il parametro “MIDI: Channel”. Nelle modalità Program, Pattern e Rhythm, questo è l’unico canale MIDI utilizzato dal Micron.

In modalità Setup è invece possibile scegliere. Selezionare il parametro “MIDI: Setup mode”, ed accertarsi che sia impostato su “multi-channel”. Ciò significa che la Part A utilizzerà il canale specificato da “MIDI: Channel”, la Part B il numero di canale successivo e via dicendo. Se si intende assegnare un unico canale MIDI all’intero Setup, impostare il parametro “MIDI: Setup mode” su “single-channel”.

Come selezionare i Programmi/Setup/ Pattern etc. via MIDI?

Prima di tutto è necessario conoscere il numero MIDI del banco e della patch. Per i Programmi, tenere premuto per circa un secondo il tasto **[programs]** per visualizzare i dati sul display. Per i Setup usare il tasto **[setups]** etc.

Inserire il numero del banco e della patch sul sequencer esterno. Se questo non dovesse richiamare il suono prescelto, controllare il metodo di “bank select” del sequencer esterno. Il Micron sfrutta il protocollo standard di selezione dei banchi, nel quale il numero del banco equivale al messaggio di Control Change 32, più 128 CC#0. Altri casi potrebbero tuttavia non essere allineate a tale standard. Consultare anche la domanda seguente.

Perchè il Micron non risponde ai messaggi di Program Change?

Premere il tasto **[config]**, ruotare la manopola Control fino a selezionare il parametro “MIDI: Pgm change” e verificare che l’impostazione corrisponda a “on”.

A FAQ

Come si imposta il tempo?

Si possono usare tre diversi metodi:

a) premendo il tasto **[tap]** ad intervalli regolari di tempo.

b) tenendo premuto il tasto **[tap]** e ruotando la manopola Control per specificare il tempo con maggiore precisione.

c) collegare il Micron al PC via MIDI, ed impostare il sequencer del computer come unità Master. Il tempo specificato sul sequencer in questo caso sarà applicato anche dal Micron. Nel caso in cui ciò non dovesse funzionare, consultare la domanda successiva.

Perchè il Micron non si sincronizza ai messaggi di MIDI Clock?

Premere il tasto **[config]**, ruotare la manopola Control fino a selezionare il parametro "MIDI: Sync" e verificare che l'impostazione corrisponda a "ext MIDI sync".

Alla pressione del tasto [store], il Micron segnala "Cannot store. Protection is on". Che significa?

Significa che la protezione della memoria non è ancora stata disabilitata. Premere il tasto **[config]**, ruotare la manopola Control fino a selezionare il parametro "Store: Protect" ed impostarlo su "off".

Come si fa a paragonare il Programma (Pattern, Setup etc.) oggetto di editing con la versione salvata in memoria?

Premere la manopola Control e ruotarla completamente a sinistra per visualizzare "Revert to stored". Premere la manopola per richiamare la versione salvata in memoria. Per tornare alla versione modificata, utilizzare il comando "Unrevert to edited?".

Il tasto [store] è acceso ma l'intensità luminosa è scarsa. Che significa?

Significa che si sono apportate delle variazioni a qualche parametro di una certa modalità, e che tali modifiche non sono ancora state salvate in memoria. Se ad esempio ci si trova in modalità Setup e il tasto **[store]** è fiocamente acceso, vuol dire che il Setup è stato salvato, ma che probabilmente qualche Programma o Pattern sono stati nel frattempo modificati e non ancora salvati.

Se il Setup in oggetto dovesse utilizzare tale Programma o Pattern, l'utente ascolterà il suono così come variato. Il tasto acceso principalmente segnala all'utente di controllare le altre modalità prima di spegnere il Micron.

Come trasmettere via MIDI i messaggi di nota individuali di un pattern?

Premere il tasto **[config]**, ruotare la manopola Control fino a selezionare il parametro "Kbd: Local control" e verificare che l'impostazione corrisponda a "off + send patterns".

Come interrompere la riproduzione delle note "bloccate"?

Premere due volte il tasto **[programs]**, oppure un qualsiasi tasto intorno alla manopola Control.

Come si usa il vocoder?

Tenere premuto il tasto **[programs]**, premere la nota sulla tastiera con la stringa di testo "*sfx*". All'inizio della categoria "*sfx*" c'è un gruppo di Programmi contraddistinti dal simbolo "*" (es.: "*101 Vocoder"). Questi sono Programmi speciali per l'elaborazione di un segnale esterno in ingresso nel Micron. Selezionare il Programma, collegare un microfono all'ingresso sinistro (L) di **(audio in)**, suonare la tastiera e cantare nel microfono. Effetto robot garantito!

Pagina lasciata intenzionalmente in bianco.

B Risoluzione dei Problemi

Nel caso in cui si dovessero verificare dei problemi durante l'utilizzo del Micron, consultare la tabella in basso per accertare la probabile causa dell'inconveniente (e la soluzione da adottare) ***prima*** di contattare il centro di assistenza Alesis.

Problema	Causa	Soluzione
Il display non si accende dopo aver premuto il tasto ON/OFF	Mancanza di corrente	Verificare di aver connesso l'alimentatore nella presa di corrente
Nessun suono in uscita	Collegamenti mal eseguiti	Controllare i cavi audio; provare a scambiare i cavi
	Il volume è al minimo	Alzare la manopola Volume o il pedale di espressione
	Il parametro Local è disabilitato	Nel menù *config*, impostare Local Control su "on"
	Il modulo MIDI esterno ha inviato un CC#7 di Volume o di CC#11 di Expression pari a zero (0)	Selezionare un Setup per ripristinare i valori di default
		Ritrasmettere valori maggiori dal modulo MIDI esterno
Sustain delle note continuo	Il pedale di sustain è stato connesso dopo aver acceso l'unità	Spegnere il Micron, attendere qualche secondo e quindi riaccenderlo
	Le note si bloccano a causa di dati MIDI incompleti	Premere due volte in rapida successione il tasto **[programs]** (doppio click)
Le note del Micron sembrano "doppiate" o con il flanger	Si è impostato il Local Control su "on", ed abilitato il MIDI Echo/Thru sul sequencer esterno	Nel menù *config*, impostare Local Control su "off"
		Disabilitare il MIDI Echo/Thru sul sequencer esterno
Impossibile controllare il tempo dal Micron	Il parametro MIDI Sync è stato impostato su "on"	Nel menù *config,* impostare il MIDI Sync su "off", oppure "gen MIDI clock"
		In alternativa, accertare che nessuna unità MIDI esterna stia trasmettendo messaggi di MIDI Sync al Micron
Impossibile salvare o cancellare i dati in memoria	La protezione della memoria non è ancora stata disabilitata	Nel menù *config,* impostare il parametro "Protect" su "off"

Se si verifica un crash

Se il Micron dovesse iniziare a comportarsi in modo strano o dovesse bloccarsi, spegnere lo strumento, attendere qualche istante e quindi riaccenderlo nuovamente. Attenzione: prima di accendere il Micron, accertarsi di aver regolato al minimo il volume del sistema di monitoraggio esterno!

Se il problema continua a ripresentarsi, disconnettere il cavo MIDI dalla porta **(MIDI IN)**, e ripetere la procedura di accensione/spegnimento. Questo dovrebbe risolvere il problema provocato da eventuali messaggi MIDI non corretti trasmessi da un modulo MIDI esterno.

Controllare la versione del software

Per accertare la versione del sistema operativo installato sul Micron, tenere premuti entrambi i tasti **[setups]** e **[programs]**, ed accendere lo strumento. Sul display apparirà brevemente prima il numero della versione operativa installata, e successivamente un messaggio che ne segnala l'abilitazione alla ricezione dell'aggiornamento OS via MIDI.

Per ripristinare la modalità operativa normale, spegnere e riaccendere il Micron.

Ripristinare le impostazioni di fabbrica

Le impostazioni originali di fabbrica possono essere ripristinate in qualsiasi momento l'utente ritenga opportuno. Per fare ciò, spegnere il Micron, tenere premuti i tasti **[setups]**, **[programs]** e **[octave]** e riaccendere lo strumento.

Per ripristinare la modalità operativa normale, spegnere e riaccendere il Micron.

Cura del Micron

Prima di iniziare qualsiasi operazione di pulizia, disconnettere l'alimentatore di rete dalla presa di corrente elettrica.

Per rimuovere la polvere e la sporcizia dalla superficie, utilizzare un panno morbido leggermente inumidito.

Per una pulizia più profonda, usare uno spray detergente non abrasivo e non aggressivo. Vaporizzare la soluzione su un panno morbido e passarlo delicatamente sullo strumento.

***EVITARE** di vaporizzare lo spray direttamente sul Micron, in quanto questo potrebbe far dissolvere il lubrificante utilizzato sui controlli e sulle manopole!*

Indice Analitico

A

Aggiungere note....26
Aggiungere percussioni al pattern....37
Analog Drift (AnlgDrft)....64
Andromeda....5
Arpeggio....20

B

Beat (setup)....49
Beat, aggiungere (setup)....51
Bundle, sysex....108

C

Canale MIDI....102
Cancellare il pattern (rhythm)....40
Chorus....72
Comando All Notes Off....109
Come il Micron produce il suono....55
Contrasto, LED....99
Controller (setup)....47
Controller Real-time....9
Controller, cancellare....27
crash, recupero....120
cursore m1....9
cursore m2....9
Curva di velocity, Tastiera....100
Curva Keyboard Velocity....100

D

Delay, Mono....79
Delay, Split L/R....81
Delay, Stereo....80
Diagramma di flusso del segnale....57
Drive....71

E

Effetti (uscita) 71
Effetti FX1 72
Effetti FX2 79
Envelope
    definizione 59
Envelope amount, filtro 70
Envelope 84

F

Filtri, definizione 56
Filtri 68
    envelope amount 70
    key track 70
    offset 70
    resonance 69
    type 68
Filtro, parametri 68
Flanger, Theta 73
Flanger, Thru Zero 74
FM 64
Frasi 17
Freerun 85

G

Generazione sonora 55
Global tuning 99

I

Impostazioni di fabbrica, ripristino 120
Ion 5, 108, 109
    Compatibilità con 108

K

Key track, filtro 70

L

Latch 14
layer 47, 51, 61
LFO
definizione....58
Local Control 100
Low Frequency Oscillator (LFO) 87

M

Manopola Control 10
Manopole (setup) 47
Manopole X/Y/Z....9, 12
metronomo 25
MIDI sync 103
MIDI 105
Aggiornare il software via....109
Caricare Programmi e Setup via 108
collegamenti 105
definizione....105
pass-through 106
salvataggio via....107
sequencing....107
slave....106
Mix effetti 45
Modalità MIDI....105
Modulation Routing....91
Modulazione di Frequenza....64
Modulazione, definizione 58

O

Octave Jump 24
Offset, filtro....70
Ordine (arpeggio)....24
Osc Sync 64
Oscillatore, definizione....55
Oscillatore, parametri....66
Ottave....13
Output 71
Effetti....71

P

Parametri voce 62
Part (setup) 44
Pattern, tipologia 20
Pattern 14, 19
- aggiungere alle Part 22
- Cancellare 28
- Comando Start New Setup 23
- Controller, cancellare 27
- Eliminare 27, 52
- Grid 24
- layer 22
- Length 23
- Nome 28, 39
- Programma 23
- Registrazione Real-time 25
- Revert-to-Stored / Unrevert-to-Edited 21
- split high 22
- split low 22
- Step editing 26
- Trasmissione MIDI SysEx 28, 39, 53
- Trasmissione SysEx Bundle 28, 39, 53

Pedale di espressione 7
Pedale di sustain 7
Pedali (setup) 47
Phaser, String 76
Phaser, Super 75
Pitch Wheel, editing oscillatore 67
Pitch Wheel, editing Programma 63
Pitch wheel 9, 12, 46
Polifonia 62
Portamento 63
PortaTime 63
PortaType 63
Post Filter Mix, definizione 56
Post-filter mix 70
Pre Filter Mix, definizione 56
Preferiti 60
Pre-filter mix 67

Programma 55
aggiungere alla Parte 60
Comando Start New Setup 62
layer 61
split high 61
split low 61
Protezione della memoria 103, 116
Protezione, salvataggio 103, 116
pulizia 120

R

revert 116
Rhythm 14, 31
Aggiungere note 37
aggiungere una Part 33
Comando Send to Setup 33
Comando Start New Setup 34
Drum A-H 36
Editing del Pattern 37
Grid 34
layer 33
Length 34
Registrazione (real-time) 35
Revert-to-Stored / Unrevert-to-Edited 32
Rimuovere le note 38
Rimuovere le percussioni 38
split high 33
split low 33
Velocity note, modifica 38
Rimuovere le note 38
Ripristinare le impostazioni di fabbrica 120
Risoluzione dei problemi 119
Risonanza filtro 69
Riverbero, Hall 82
Riverbero, Plate 83
Riverbero, Room 83

S

Sample-and-Hold (S&H) 89
Smoothing 89
Sequenze 20
Setup 16, 41
Sezione Output, definizione 57
Sincronizzazione del Tempo 103
Sintesi, componenti 55
Span (arpeggio) 24
Split 47
Split di tastiera 47
Strumenti esterni, connessione 18
SysEx
Send All 103

T

Tap 14
Tasti Performance 10
Tracking Generator 90
Trasposizione Global 99
Trasposizione 46, 99
Tuning 99

U

Unisono 62
UsnDetune 62
Uso come strumento/Drum (setup) 48

V

Velocity, modifica (rhythm) 38
versione software 120
Vocoder 77

W

Waveform 66

Specifiche Tecniche

Motore Sonoro

Generazione Timbrica:
Alesis DSP Analog Modeling

Polifonia Voci:
8, ciascuna con 3 oscillatori, 2 filtri multi-mode, 3 generatori d'inviluppo, 2 LFO, mandata effetti programmabile e matrice di modulazione

Effetti:
Drive FX più due moduli effetti

Ingressi Audio

Connettori:	2 jack bilanciati TRS da 1/4"
Livello Max Ingresso:	+5.2 dBu (1.41 VRMS) = -0dBFS
Impedenza d'Ingresso:	10 kOhm

Uscite Audio

Connettori:	2 jack bilanciati TRS da 1/4"; jack cuffie TRS da 1/4"
Livello Max Uscita:	+18 dBu (6.17 VRMS) = -0dBFS
Impedenza d'Uscita:	1 kOhm

Prestazioni Audio

Signal-to-Noise Ratio:	>95dB Curva A, Ext In su Main o Aux Out
THD+N:	<0.005%, Ext In su Main o Aux Out
Risposta in Frequenza:	20-20kHz +/- 0.20dB, Ext In su Main Out

Proprietà Fisiche

Tastiera:	37 note (con velocity, sensibile alla velocity release)
Controller Real-Time:	3 manopole Parametro a 360°, 2 cursori di Modulazione assegnabili, Pitch wheel assegnabile
Jack Pedali:	Pedale Exp assegnabile, Jack pedale sustain
Porte MIDI:	IN, OUT, THRU
Uscite Audio:	Main L/R, Headphones (1/4" TRS)
Dimensioni (L x A x P):	577,85 x 69,85 x 196,85 mm
Peso:	3,5 Kg.

Tutte le misurazioni sono state effettuate su un intervallo di frequenza compreso tra 20Hz e 20kHz con una forma d'onda sinusoidale a -1dBFS. I valori di impedenza sono stati misurati ad 1kHz.

Pagina lasciata intenzionalmente in bianco.

Garanzia / Contatti Alesis

Garanzia limitata di Alesis

ALESIS CORPORATION (“ALESIS”) garantisce il presente prodotto, privo di difetti materiali e manufatturieri, per la durata di un (1) anno relativamente alle parti e per un periodo di un (1) anno per la fattura a partire dalla data originale di acquisto. La presente garanzia è valida solo per l’acquirente originale e non può essere trasferita o assegnata a terzi.
L’acquirente è tenuto a compilare e spedire l’acclusa card di garanzia entro 14 giorni dall’acquisto.
Durante tutto il periodo coperto dalla garanzia, ALESIS potrà, a suo insindacabile giudizio, riparare o sostituire gratuitamente qualsiasi prodotto che risulti difettoso in seguito all’ispezione effettuata da ALESIS stessa o da un rappresentante dei suoi centri di assistenza autorizzati. Tutte le controversie relative alla presente garanzia saranno risolte in base alle leggi vigenti.
Per usufruire del servizio di assistenza durante il periodo coperto dalla garanzia, l’acquirente deve prima contattare o scrivere ad ALESIS ai numeri ed all’indirizzo riportati in basso per ottenere il Numero di Autorizzazione alla Restituzione (Return Authorization Number) e le istruzioni relative alla spedizione del prodotto al centro di assistenza autorizzato. Tutte le richieste debbono essere accompagnate da una descrizione del problema riscontrato. I prodotti per i quali è stata autorizzata la restituzione devono essere spediti ad ALESIS oppure ad un centro di assistenza ufficiale ALESIS con le spese di spedizione prepagate, assicurazione ed imballaggio adeguato per il trasporto. I prodotti debbono essere accompagnati dalla relativa ricevuta di acquisto, sia questa rappresentata da uno scontrino fiscale, copia di un assegno o qualsiasi altra prova che confermi l’avvenuto acquisto e che lo strumento sia ancora nel periodo coperto dalla garanzia. ALESIS si riserva il diritto di aggiornare/migliorare qualsiasi unità restituita per la riparazione, così come di modificare o cambiare in qualsiasi momento il design dei prodotti senza ulteriore preavviso.
La presente garanzia non copre danni causati da abuso, negligenza, alterazione o tentativi di riparazione eseguiti da personale non autorizzato, ed è limitata ai problemi tecnici che possono sorgere durante il normale utilizzo del prodotto e dovuti a difetti di costruzione o fattura.
LE GARANZIE SOPRA DESCRITTE SONO IN LUOGO DI E AD ESCLUSIONE DI QUALSIASI ALTRA GARANZIA O RAPPRESENTAZIONE, SIANO ESSE IMPLICITE O ESPLICITE O ALTRIMENTI SPECIFICATE, CON RISPETTO AL PRESENTE PRODOTTO, ED ESCLUDONO SPECIFICATAMENTE QUALSIASI ALTRA GARANZIA RELATIVA ALLE PRESTAZIONI PER UN PARTICOLARE PROPOSITO O PER LA COMMERCIALIZZAZIONE O ALTRO TIPO DI GARANZIA IMPLICITA. Alcune nazioni non riconoscono alcuna limitazione alla durata della garanzia che accompagna il prodotto, per

Per usufruire del miglior servizio e per conoscere le novità e gli aggiornamenti relativi al prodotto, registrate on-line la vostra Micron collegandovi al sito internet:

http://www.alesis.com/support/warranty.htm .

cui le limitazioni sopra espresse potrebbero non essere in certi casi applicabili.
IN NESSUN CASO ALESIS POTRA' ESSERE RITENUTA RESPONSABILE PER DANNI ACCIDENTALI, CONSEQUENZIALI, INDIRETTI O RISULTANTI DALLA NON OSSERVANZA DI QUALSIASI GARANZIA, IMPLICITA O ESPLICITA, INCLUSI, MA NON LIMITATI, I DANNI CAUSATI ALLA PROPRIETA', DOVUTI ALL'INCONVENIENZA O ALL'IMPOSSIBILITA' AD USARE IL PRODOTTO E, PER QUANTO PERMESSO DALLE LEGGI VIGENTI, I DANNI A PERSONE. Alcune nazioni non riconoscono alcuna esclusione o limitazione relativa ai danni accidentali o consequenziali, per cui le limitazioni sopra espresse potrebbero non essere in certi casi applicabili.
IL PRESENTE CONTRATTO E' REGOLATO DALLE LEGGI INTERNE DELLO STATO DELLA CALIFORNIA, FATTE SALVE LE DISPOSIZIONI SUL CONFLITTO DI LEGGI. La presente garanzia fornisce all'acquirente specifici diritti legali, eventualmente implementabili da altri diritti previsti dalla nazione nella quale è stato effettuato l'acquisto.
La presente garanzia è applicabile ai soli prodotti commercializzati negli Stati Uniti d'America ed in Canada. I termini di questa garanzia e tutti i doveri di ALESIS in essa menzionati sono applicabili solo nel paese nel quale è stato effettuato l'acquisto. Senza limitare quanto espresso in precedenza, la riparazione del prodotto sotto garanzia deve essere effettuata solo da personale appartenente a centri autorizzati da ALESIS nei rispettivi paesi di commercializzazione. Per ulteriori informazioni sui termini di garanzia, contattare i distributori ALESIS locali.

Contatti Alesis

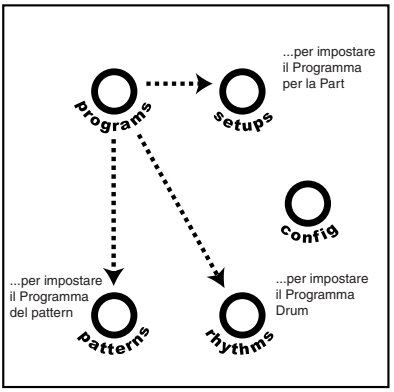
Alesis Distribution, LLC
Los Angeles, USA
e-mail: support@alesis.com
Website: http://www.alesis.com

Manuale di Riferimento Alesis *Micron*
Versione 2.0 a cura di Fred Morgenstern, Leo Der Stepanian, Bret Victor e Randy Lee
Traduzione dall'inglese a cura di Gianni Pastore

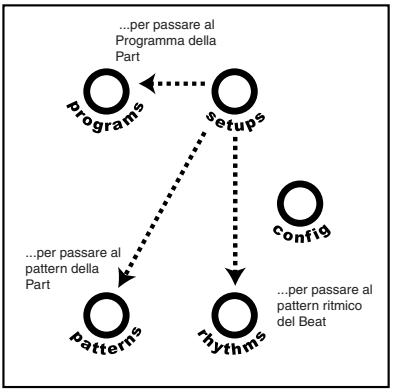
Copyright 2004, Alesis Distribution, LLC. Tutti i diritti riservati. La riproduzione, totale o parziale, del presente documento, è espressamente proibita. "Micron" è un marchio registrato di Alesis Distribution, LLC. Specifiche tecniche soggette a variazioni senza ulteriore preavviso.

Scorciatoie Operative Micron

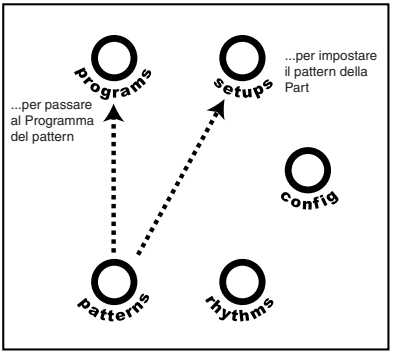
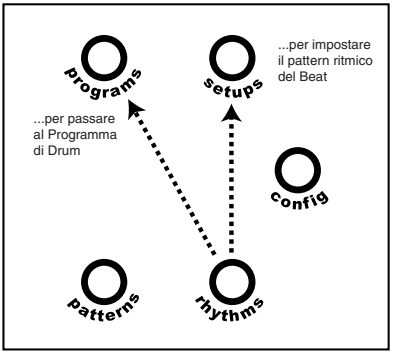
Tenere premuto **[programs]** e premere...



Tenere premuto **[setups]** e premere...



Tenere premuto **[patterns]** e premere...



Tenere premuto **[rhythms]** e premere...